LA VOSTRA UNICA FONTE PER GIOCARE SU INTERNET

PCultra
giochi a massima velocità

Speciale DIABLO 2



23 Giochi Abbronzanti

Inclusi Mech Warrior 3
Alien vs Predator
Everquest
Outcast
Star Wars: La Minaccia Fantasma

X-TRA: speciale SESSO

VOODOO3 contro TNT2

LUGLIO/AGOSTO '99
N. 6
L. 9900
PLAY PRESS PUBLISHING



SPED. IN ABB. POST 70% FILIALE DI ROMA

LE BIBBIE DI PSM

100% indipendente Il Mensile per PlayStation

HA LETTO LA BIBBIA IERI SERA?

SÌ! COSÌ SONO RIUSCITA FINALMENTE A FINIRE METAL GEAR!

In tutte le edicole a partire da luglio (molto luglio), le Bibbie di



- Metal Gear
- Solid Tekken 3
- Silent Hill
- Gran Turismo
- Final Fantasy VII
- Nuovi Codici

2.500 lire

DIRECTORY

LUGLIO/AGOSTO 99



PRIMO IMPATTO

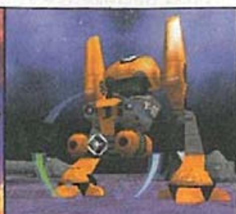
Una copertina molto estiva per questo numero di PCUltra. La ragazza stile manga che vi guarda minacciosa è la protagonista di *Oni*, il nuovo progetto della Bungie. Ah, sembra che questa cover abbia qualche strano potere ipnotico. Mettetela davanti a una ragazza e ve la porterete a casa (slurp...) senza troppi problemi. Se ci riuscite veramente, pretendiamo una cassa di birra come segno di ringraziamento.

ANTEPRIME







RECENSIONI

















INFO

IL CD



L'AMICO MIO PIÙ SINCERO, UN CONIGLIO DAL MUSO NERO






APPARIZIONI CELEBRI

John Denver, Linda Carter, Burt Reynolds, James Steward, Sissy Spaceak, George Michael, Phil Hartman, Jodie Foster, George Burnes, Carmen Di Pietro, Strom Thurmond, Jennifer Love Hewitt, Michael York, James Earl Jones, Natalie Portman, Chuck Norris.

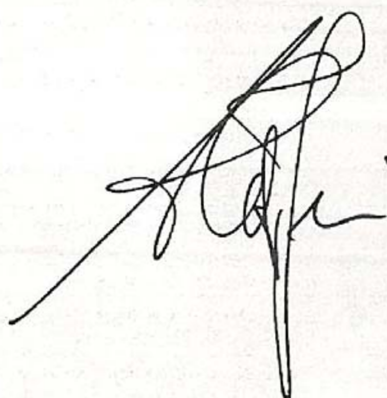
EDITO

VI STATE DIVERTENDO BASTARDI?

Finalmente è arrivato il momento più bello dell'anno, l'estate! Malgrado il caldo infame e le zanzare ormai grosse come B52, questa stagione rimane sempre la mia preferita per una semplice ragione: ragazze con vestisti minuscoli! Mentre i ferormoni galoppano felici nel mio corpo, mi risulta davvero difficile scrivere un editoriale completamente dedicato ai videogiochi! Quindi, invece di scrivere una serie di frasi sconnesse con paroloni come videoludico, implementato e intrusivo, preferisco condividere con voi la mia passione per le gonnelline corte, le magliettine trasparenti e i costumi pieni di spacchi.
Anche il numero di PCUltra che tenete nelle vostre mani sporche di crema abbronzante è un perfetto miscuglio tra i due passatempi preferiti dai veri uomini: le donne e i videogiochi.
Vi spiegheremo gli effetti disastrosi della guida in stato di ebbrezza, vi sveleremo i segreti dell'attesissimo *Diablo 2*, vi forniremo un'insostituibile guida strategica su come rimorchiare una ragazza e molto altro ancora. Con questo numero estivo vogliamo farvi divertire come matti sotto gli ombrelloni, mentre aspettate di digerire il panino prima di rituffarvi in acqua.
Nel frattempo noi NON andremo in vacanza. La nostra intenzione è quella di chiuderci in redazione e trovare un'infinità di idee micidiali con cui stupirvi al vostro rientro. A settembre PCUltra sarà ancora più folle, informato, pertinente e unico.
Mentre vi fate massaggiare la schiena da una formosa ragazza o correte per le strade, felici per aver ucciso un grosso topo in *Everquest*, pensate a noi.
E ora scusatemi, devo tornare alla finestra per spiare le signorine che passano sotto la redazione.
Appuntamento al 5 settembre.

DIRETTORE EDITORIALE


ALESSANDRO FERRI









L'indumento femminile preferito dalla redazione di PCU: gonnellino di lino svolazzante e trasparente

PCultra
giochi a massima velocità

PC ULTRA N. 6
Luglio/Agosto '99
Pubblicazione mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing srl, tel. 06/3219219, fax 06/3203232 - E-mail: playpres@uni.net

SI RINGRAZIA
Patricia Neuray → Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Microsoft (Elisabetta Battistello), **Imageware** (Vittorio Ravaioli), **Arcona/Recoton Italia** (Mauro Avanzi), **Halifax S.p.A.** (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **CD Verte** (Monica Puricelli), **Ubi Soft** (Andrea Cordara), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **Leader** (Paola Franceschi e Luisa Bixio), **Zye Technology** (Giovanna Valli).

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/98. ISSN 1127-6916. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

DISCO...LO!

Usato sotto il sole, il nostro CD migliora l'abbronzatura...

IL NOSTRO CD-ROM VIENE FORNITO CON UNA INTERFACCIA GRAFICA FACILE DA UTILIZZARE. SE PER VOI LE IMMAGINI IN MOVIMENTO SONO UN CONCETTO TROPPO COMPLESSO O AVETE PROBLEMI MOTORI, POTRETE USARE LA BARRA SULLA SINISTRA. CLICCATE PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERITE E CLICCATE ANCORA (SULL'IMMAGINE) PER TORNARE ALLA SCHERMATA PRECEDENTE. SE NELLA VOSTRA VITA AVETE GIÀ INSTALLATO UN GIOCO, NON DOVRESTE AVERE PROBLEMI. IN CASO CONTRARIO RIVENDETEVI IL COMPUTER E RITIRATEVI IN CAMPAGNA.

PROPULSIONE

DEMO	PATCHES	TOOLS	MAPPE	VIDEO	STRATEGIE	EXTRA		
D							DRAKAN ORDER OF THE FLAME	**Finalmente una ragazza più bella di Lara Croft!! E ci sono pure i draghi.**
D							TRIPLE PLAY 2000	**La risposta della EA Sports allo splendido *High Heat 2000*.**
D	●						STARSIEGE	**Un grande sparatutto dai creatori di *Tribes*.**
D							HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	**Finalmente la demo di uno degli strategici più interessanti dell'anno.**
D							BASEBALL EDITION 2000	**Bill Gates e le sue manie di grandezza...**
D							EVIL CORE	**Ops, scusi se le ho distrutto la città... non l'ho fatto apposta.**
D							DESCENT 3	**Ottava demo e il gioco ancora non è uscito. Bah...**
D							ULTIMATE 8 BALL	**Giocare con la stecca e le palle può far abbassare la vista. Fate attenzione.**
D							THE CREED	**Un'avventura alla *Blade Runner* in terza persona.**
D							BATTLECRUISER 3000 AD	**Il seguito di uno dei simulatori spaziali più interessanti dello scorso anno.**
D							NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	**Il demone della velocità sta per contagiarci per la quarta volta. Interessante.**
D							VIRTUAL SAILOR	**In questa demo per perfetti malati di mente potrete guidare una barca a vela. Ma dove sono i missili?**
D							STAR WARS: THE GUNGAN FRONTIER	**L'operazione commerciale della LucasArts continua. Ecco a voi lo strategico ispirato a La Minaccia Fantasma.**
D							CONFIRMED KILL	**Simulatore di combattimento aereo della Eidos ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.**
D							PEACEMAKER	**No, non c'è George Clooney...**
	●		●				UNREAL	**La patch 2.24 e un po' di mappe per lo sparatutto più discusso della storia (dopo *Daikatana*).**
		●					QUAKE III TEST	**I driver OpenGL per quei temerari tra voi che hanno provato a scaricarsi la versione Test di *Quake III*.**
	●						TRIBES	**Il nuovo aggiornamento alla versione 1.41.**
	●						HERETIC II	**Orvus l'Elfo e le sue avventure si aggiornano.**
	●						LANDS OF LORE III	**La patch che risolverà alcuni dei bug che affliggono questo bellissimo GDR.**
	●						REDLINE	**Ecco la prima patch per questo mix tra sparatutto e gioco di guida.**
	●						WORMS: ARMAGEDDON	**La patch che risolve alcuni problemi esistenziali dei vostri vermi guerrieri.**
	●						ULTIMATE RACE PRO	**L'ultimo aggiornamento disponibile per questo gioco di corse ormai vecchiotto.**
		●					GAMESPY3D	**L'ultima versione del miglior trova-server esistente al mondo. No, non vi procura appuntamenti. Peccato.**
	●						SCUDETTO 3	**La patch che risolve il problema dei fastidiosi crash di *Scudetto 3*. Mantiene i file salvati, quindi dovete installarla per forza.**

UNREAL

RICHIESTE HARDWARE ⇢ Windows 95/98, Pentium 133mhz, 32MB ram, Directx 5.0, Mouse, Scheda audio 100% compatibile Sound Blaster

CD ROM FAQ

D: Come facciamo ad avere i CD-Rom dei numeri scorsi?
R: Avete pagato la rivista, no? Noi normalmente non gettiamo i CD-Rom via dalla finestra, né li regaliamo ai passanti per strada. Stampare i CD costa un bel po', e quindi smettetela di fare gli spilorci e ordinate gli arretrati chiamando in redazione (06/3219219).

D: Dove trovate i tizi che stanno sullo sfondo nell'interfaccia del CD?
R: Credeteci, non vi piacerebbe saperlo...

D: Chi è la ragazza di questo mese?
R: È Sara Michelle Gellar ("Buffy The Vampire Slayer")

D: Ma c'è qualcuno che legge questa sezione?
R: Ma che ne sappiamo noi...

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

CONFIRMED KILL

DESCENT 3

NEWS

TUTTE LE NOTIZIE CHE VI SERVONO PER FINGERVI ESPERTI DI VIDEOGIOCHI

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA...

Al recente E3 di Los Angeles, la Activision ha annunciato lo sviluppo del primo titolo basato sulla serie televisiva *Star Trek Voyager*. Questo gioco sfrutterà il motore di *Quake III: Arena* e vanterà una grafica di altissimo livello e degli effetti speciali impressionanti. Logicamente sarà inclusa anche un'opzione multiplayer, con modalità deathmatch e gioco a squadre. Saranno presenti tutti i protagonisti più famosi della serie e dei personaggi completamente nuovi. Il gioco è sviluppato dalla Raven Software.



SWAT 3

La Sierra ha annunciato di aver iniziato lo sviluppo di *Swat 3*. Dopo i deludenti risultati di *Swat 2*, i programmatori hanno deciso di cambiare completamente impostazione, passando alla grafica 3D e a uno stile di gioco molto simile a *Rainbow Six*. Chiaramente dovrete pianificare attentamente ogni vostra mossa e l'utilizzo di una giusta strategia di attacco sarà fondamentale. L'uscita è prevista per questo Natale. Nel frattempo, gustatevi questa foto.



IL RITORNO DI EDWARD CARNBY

E' ufficiale. Finalmente la Infogrames si è decisa a produrre il quarto episodio di *Alone In The Dark*, il primo titolo horror di una certa importanza (arrivato molto prima di *Resident Evil*, per chi non lo sapesse). Il ritorno di Edward Carnby si avvantaggerà delle ultime schede 3D, proponendo una grafica assolutamente spettacolare. Come al solito, sarà presente una grande musica d'atmosfera e inquadrature cinematografiche di prim'ordine. Aspettatevi una recensione su uno dei prossimi numeri.



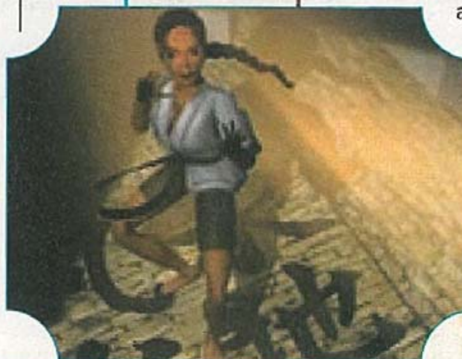
CREATIVE TNT 2 ULTRA

Ormai già da un mese circa è disponibile nei negozi la nuova potentissima TNT 2. In un primo tempo erano arrivate solo le versioni con velocità di clock bloccata a 125Mhz, decisamente inferiori alle Voodoo 3 3000. In questo numero troverete la recensione completa di questa potentissima scheda. Ora la Creative si appresta a distribuire la Riva TNT 2 Ultra con frequenza di clock pari a 175Mhz, 32MB di RAM e un'uscita video per collegarsi al televisore di casa. Nella confezione di questa nuova scheda saranno compresi due giochi completi (*Expendable* e *Rollcage*), programmi e utilities. Le prestazioni dovrebbero essere nettamente superiori, con frame rate eccellenti. Non vediamo l'ora di provarla...



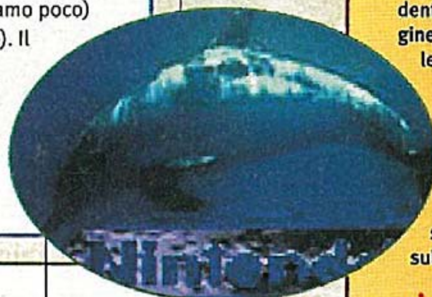
LA QUARTA VOLTA DI LARA

La Eidos ha ufficialmente annunciato quello che già tutti noi sapevamo. *Tomb Raider* avrà un seguito che dovrebbe uscire nei negozi di tutto il mondo il 22 novembre. Il titolo sarà *Tomb Raider: Last Revelation*, ma al momento non si sa nulla sulle nuove caratteristiche né se utilizzerà (come noi speriamo) un motore grafico completamente nuovo. Speriamo che questa non sia la solita operazione commerciale per sfruttare la popolarità di di Lara.



IL PESCE DELLA NINTENDO

Dopo lo scarso successo dell'N64, la Nintendo si appresta a creare una nuova console. Per ora non si sa molto sulle reali specifiche tecniche del Project Dolphin (questo il nome temporaneo). Quello che è sicuro è che il processore sarà costruito dall'IBM e pare che avrà un'architettura a 256bit (ci crediamo poco) e una frequenza di 400Mhz (più plausibile). Il settore grafico si baserà su un processore dedicato a 200Mhz sviluppato dalla NEC. Infine, il supporto ottico sarà su DVD e non più su cartuccia. L'uscita in Giappone è prevista per la fine del 2000.



MAMMA MI COMPRI LA MACCHININA?



Se il vostro sogno è sempre stato quello di avere una macchina radiocomandata da far sfrecciare per le vie della vostra città, allora *Re-Volt* è il titolo che fa per voi. Sviluppato dalla Probe e prodotto dalla Acclaim (la casa di *Turok* e *South Park*), *Re-Volt* ha una grafica molto curata e una giocabilità semplice e immediata. In pratica dovrete gareggiare con una di queste piccole vetture radiocomandate per le strade di una città, passando sotto auto parcheggiate, in mezzo al giardino del vicino e per tutta una serie di ambientazioni decisamente fantasiose. Molto interessante sembra la modalità multiplayer, dove potrete sfidare i vostri amici sia su rete locale che su Internet. Il gioco è in avanzata fase di sviluppo, per cui aspettatevi un'anteprima su uno dei prossimi numeri.



FLASH

Dopo i recenti successi di titoli come *V-Rally* e *Asterix*, la casa dell'Armadillo è entrata di diritto tra i 12 più grandi produttori di videogiochi al mondo. Bruno Bonnel, il presidente della Infogrames, però non sembra accontentarsi così ha deciso di comprarsi la Accolade, una delle software house più famose al mondo, creatrice tra l'altro della serie *Test Drive*.

Il New York Times ha diffuso la notizia secondo la quale il presidente degli Stati Uniti d'America, Bill Clinton, avrebbe avviato un'indagine governativa tra il rapporto dei videogiochi con i recenti atti di violenza giovanile accaduti in America.

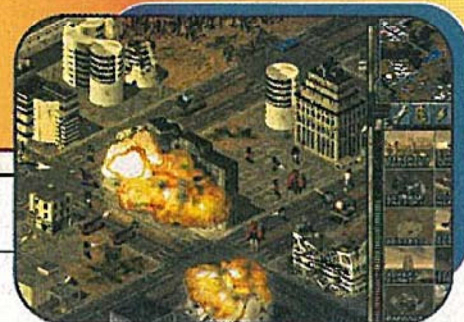
Come sicuramente sapete, la Microsoft è stata accusata dallo Stato Americano di concorrenza sleale a causa dell'integrazione forzata di Explorer in Windows 98. All'inizio la società di Zio Bill sembrava poterne uscire vincitrice, ma ultimamente le cose stanno prendendo una brutta piega. Lo scorso giugno il processo è stato riaperto. Vi terremo informati sullo svolgersi della vicenda e sull'esito del processo.

La SharedWare ha recentemente presentato all'E3 una scheda audio/video con una caratteristica molto interessante. In pratica, questa meraviglia è in grado di far partire due volte le stesso gioco su un unico PC. In questo modo potrete sfidare un vostro amico semplicemente dividendo lo schermo in due parti come fate di solito con le finestre di Windows. Geniale, no? Inoltre, questa scheda supporta perfettamente l'OpenGl e le DirectX 6, permettendo risoluzioni fino a 1600x1200 con colori a 32 bit. Il prezzo annunciato in America è di 275 dollari. Non sappiamo se arriverà in Italia, ma un prodotto del genere potrebbe avere un grosso successo anche qui da noi, quindi non ci resta che sperare...

Presto potremo ascoltare gli MP3 anche sulle PlayStation della Sony. Sul sito http://www.mp3enhancer.com, troverete tutte le informazioni riguardanti questa periferica. Sarà venduta a un prezzo di circa 50 dollari e dovrebbe essere disponibile tra molto poco. È incredibile come questo formato nato unicamente per PC si stia rapidamente diffondendo come valida alternativa ai CD musicali e alle casse. Dopo il Diamond Rio (il lettore di MP3 portatile) e l'autoradio, adesso è la volte della PlayStation.

La Timeline Studios, la nuova software house fondata dallo scrittore di best seller Michael Chricton, ha concluso un contratto di collaborazione con la Eidos Interactive. In base a questo accordo sarà proprio la casa creatrice di Lara Croft a pubblicare per i prossimi anni i primi titoli della Timeline Studios. Per ora non si sa nulla sui prodotti in progettazione anche se non ci dispiacerebbe vedere un bel titolo ispirato a Jurassic Park, forse il libro più famoso di Chricton.

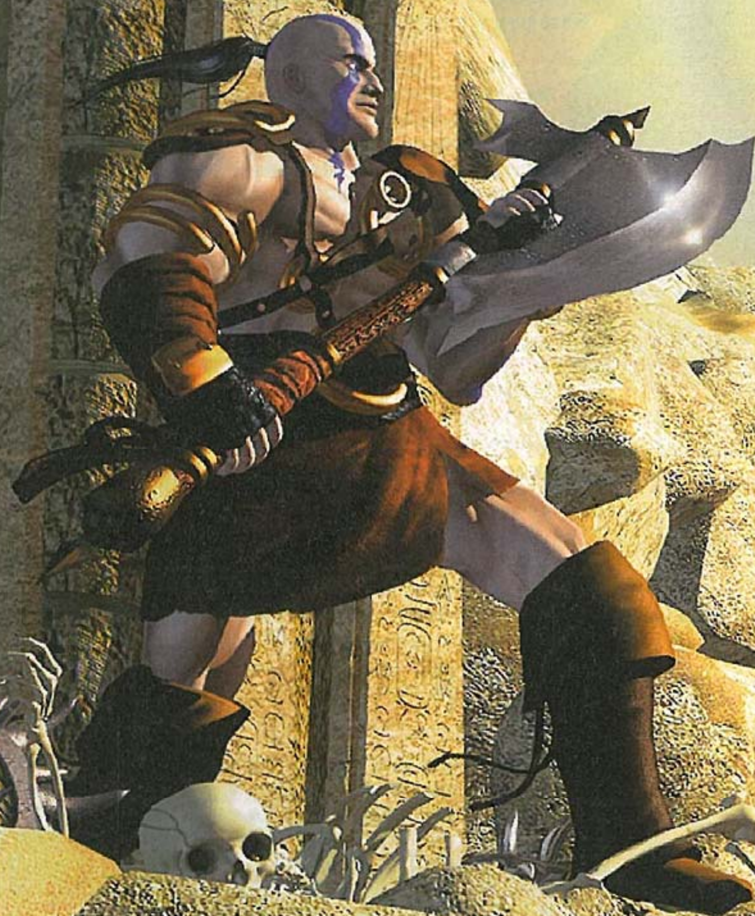
In una conferenza stampa tenutasi alla fiera E3 di Los Angeles, la Hasbro Interactive e la Firaxis hanno annunciato l'uscita di *Civilization III*. Il nuovo episodio della serie verrà quindi sviluppato da Sid Meier e dal suo team di programmatori. Non è stata ancora comunicata la data di uscita, ma sicuramente se ne palerà per il 2000 inoltrato. Vedremo cosa saprà inventarsi quel genio di Meier dopo un capolavoro come *Alpha Centauri*.



TIBERIAN SUN HA UNA DATA D USCITA

Finalmente la Westwood sembra aver deciso la data definitiva per il lancio del suo titolo più importante, lo strategico in tempo reale *Command and Conquer: Tiberian Sun*.
Secondo l'ultimo comunicato stampa, il gioco uscirà nei negozi americani il 26 agosto. Non sappiamo ancora quale sarà la data europea, ma come al solito la differenza sarà di pochi giorni. Speriamo solo che questa nostra lunga attesa venga ripagata da un grande capolavoro.

KILL...





REWARD

Creare un gioco da milioni di dollari è facile, se sapete cosa fare...


ella mente contorta e ambigua del giocatore di PC ci sono poche certezze. Nascosta tra i ritardi di *Daikatana* e le schermate statiche di *Trespasser*, vive ancora una debole speranza. Infatti, ci sono ancora gruppi di programmatori che grazie ai loro sforzi continuano a regalarci ore di sano divertimento. La Blizzard è sicuramente un esempio in questo senso. Il suo primo titolo (uscito nel 1995) è stato il capolavoro di nome *Warcraft: Orcs vs Humans*. Da allora questi tipi non hanno mai sbagliato un colpo e sono riusciti a riscuotere ottimi successi anche in termini di vendite.

Il successo commerciale del primo *Diablo* (che si avvicina ai due milioni di copie vendute nel mondo) era prevedibile. Lo stile di gioco semplice, ma dannatamente divertente, lo rendeva un prodotto davvero unico nel suo genere. Al contrario, l'incredibile fortuna di *Starcraft* continua a confondere gli addetti ai lavori. Come è possibile che uno strategico così profondo e complesso diventi un fenomeno di massa? Evidentemente alla Blizzard sanno fare il loro lavoro creando ogni volta giochi che diventano punti di riferimento per il settore. L'imminente uscita di *Diablo II* ci sembra l'occasione ideale per conoscere i segreti della Blizzard e per capire cosa cavolo stanno combinando questi maghi della programmazione.



CIÒ CHE SAREBBE POTUTO ACCADERE

Nel 1995 la Crondor Interactive era una piccola società che desiderava passare dallo sviluppo di giochi per console a quelli per PC. Il presidente, David Brevik, ci ha detto: "Il nostro obiettivo era quello di creare un GDR-Action con la miglior grafica in alta risoluzione mai vista, così ideammo *Diablo*". Detto così, sembra tutto molto facile...

La Crondor raggiunse un accordo con la Sierra, basandosi proprio su questo piccolo progetto. L'idea di base era un gioco di ruolo a turni ispirato direttamente al famoso *X-COM*. Durante una delle prime riunioni alla Sierra, i ragazzi della Crondor mostrarono una versione beta di *Diablo*, ma non riuscirono a entusiasmare i dirigenti. Questo meeting cambiò radicalmente non solo *Diablo*, ma addirittura il futuro stesso dei programmatori. La discussione ruotava intorno a una semplice domanda: "Perché non è in tempo reale? Chi pensa che dovrebbe essere in tempo reale?". Tutti alzarono la mano.

Cosa ne avrebbe pensato la Crondor? Bill Roper della Blizzard disse agli altri: "Abbiamo fatto un meeting e tutti pensano che dovrebbe essere in tempo reale".

Brevik rispose: "Ma abbiamo trascorso gli ultimi sei mesi a lavorare su un motore a turni. Credo che la cosa migliore sia chiedere agli altri cosa ne pensano".

Roper era preoccupato per il futuro del progetto e per i possibili contrasti con i membri della Crondor, ma finalmente la risposta arrivò.

"Ho parlato con i miei ragazzi", annunciò Brevik.

"E quindi?", rispose Roper, preparandosi al peggio.

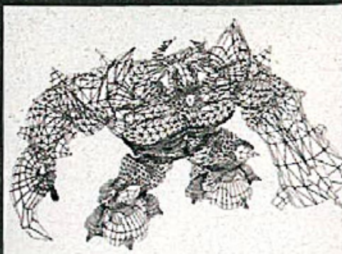
"Sono tutti d'accordo".

Da quel momento *Diablo* si trasformò da GDR a turni in gioco d'azione in tempo reale e tutti noi sappiamo come è andata a finire...





La grafica degli ambienti e dei personaggi è stata completamente ridisegnata. E si vede...







Ciascun personaggio (o mostro) è dotato di un proprio stile di combattimento.

MA COME FATE?

La Blizzard North (come fu rinominata la Crondor dopo essere stata inglobata dalla Sierra) ha lavorato in silenzio sul progetto *Diablo* fin dai primi mesi del 1995. Lo straordinario successo ottenuto è il risultato di un lungo periodo di progettazione, di assestamento e di test. Tuttavia, la vera forza di *Diablo* sta nel suo concetto di gioco estremamente semplice: "Kill... Reward", come lo definisce lo stesso Brevik. In altre parole, si combatte un mostro, lo si uccide e si ottiene un'immediata ricompensa.
Se non avete mai giocato a *Diablo* (adesso lo troverete a 49.900 Lire, quindi non avete scuse), dovete sapere che il suo fascino nasceva da una meccanica di gioco che riusciva a fondere perfettamente i tratti tipici dei GDR con l'azione frenetica degli sparatutto. L'azione consisteva nello sterminare ogni genere di creatura nefasta che il demonio vi scagliava contro e il tutto era dannatamente divertente. Inoltre, il fatto che i personaggi diventassero più potenti, accumulando punti esperienza, innescava un meccanismo che costringeva i giocatori a rimanere davanti allo schermo molto a lungo, inaugurando la tradizione portata avanti da giochi di strategia a turni come *Civilization*, *Alpha Centauri* e *Scudetto 3*. E poi i "dungeon" generati casualmente e le tre differenti classi di personaggi da portare avanti, rendevano l'esperienza single-player di *Diablo* semplicemente straordinaria.
Per non parlare del multiplayer, che grazie al servizio Battle.net rendeva ancora più longevo e coinvolgente il gioco. Una bomba di tale portata non poteva restare a lungo senza seguito. Infatti tra qualche settimana potremo finalmente mettere le mani su *Diablo II*.
È importante rendersi conto che questo gioco non apporterà alcuna drastica modifica o innovazione all'originale, ma si "limiterà" a esaltarne il concetto di base, KILL... REWARD, appunto. Elevate *Diablo* all'ennesima potenza e potrete capire cosa vi aspetta...





Ecco il vostro barbaro in una delle aree del terzo atto. Questo personaggio è molto più grosso e incazzato degli altri.

DI CHE SI TRATTA?

Come molti di voi probabilmente sapranno, nel filmato finale di *Diablo*, il cattivone non aveva nessuna intenzione di morire e questo lasciava intuire un suo possibile ritorno.
Ora il bastardo non solo è tornato, ma ha anche deciso di farsi aiutare dai suoi due fratelli, imprigionati sulla Terra. La vostra missione consiste nel trovarli prima che li trovi Diablo.
In qualità di eroe del giorno, avrete la possibilità di scegliere una delle cinque classi di personaggi: Paladino, Maga, Negromante, Amazzone o Barbaro. Mentre l'avventura originale era interamente ambientata nella città di Tristram, il seguito sarà quattro volte più grande ed è composto da tre atti (più un "finale"). Cosa vuole fare la Blizzard? "Stiamo cercando di non togliere nulla dal primo gioco", ci spiega Brevik. "E ci stiamo impegnando, in particolare, a far sì che non sia possibile imbrogliare. Inoltre, vogliamo aggiungere più dinamismo ai combattimenti, nuove opzioni e missioni secondarie".

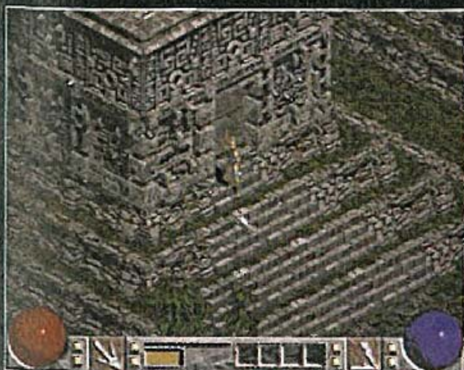


Grazie all'accelerazione 3-D, la foresta acquista una profondità e una prospettiva che creano un realismo sconvolgente.

Ecco un'anticipazione di quello che vi aspetta tra un atto e l'altro. La durata complessiva dei filmati (creati al quartier generale della Blizzard, e non alla Blizzard North) dovrebbe aggirarsi intono ai venti minuti. Praticamente un cortometraggio...

LA STORIA

Il primo atto è ambientato ancora una volta nella città di Tristram ed è caratterizzato dallo stesso paesaggio: orti, muri di pietra e prati verdi. Le città hanno acquisito una certa vitalità rispetto all'originale e i personaggi che incontrerete sono molto meno statici di quelli del gioco precedente. Queste persone andranno in giro per la città, svolgendo la loro abituale vita quotidiana. Inoltre, alcuni nuovi protagonisti vi assegneranno missioni speciali e vi forniranno informazioni importanti.
Il secondo atto si svolge nel deserto, un territorio molto più vasto popolato da serpenti, mummie e altre creature ispirate alla civiltà egizia.
Fra colonne, obelischi e i geroglifici che ricoprono i sarcofagi, troverete una misteriosa razza di creature femminili i cui abiti si dissolvono miracolosamente dopo che le uccidete. CHE BELLA IDEA!
La vostra missione vi porterà (nel terzo atto) nel bel mezzo di una foresta tropicale, dove le capacità di movimento saranno limitate dalla vegetazione e dai corsi d'acqua. La palude nasconde ogni sorta di creatura malvagia e l'eterna luce che vi circonda sarà la vostra unica risorsa. In questo caso la minaccia da affrontare sarà un misterioso culto esoterico.
Mentre camminate per le strade della città, dovrete stare attenti agli attacchi degli adepti, che non sospettano minimamente che la mente del loro leader carismatico è controllata dal Maligno. Durante l'avventura vi saranno offerte varie missioni, che conducono inevitabilmente al confronto finale con la Nemesi.
Sembra che il finale del quarto atto sia assolutamente da non perdere.
Tra un atto e l'altro, alcune sequenze filmate (di cinque minuti ciascuna!) vi forniranno gli indizi necessari per proseguire nell'avventura. La Blizzard al momento sta cercando di collegare tutte le sequenze filmate per ottenere un mini-film di 20 minuti (con la sistemazione di alcune scene).
Questo cortometraggio dovrebbe essere il premio finale per chi riesce a sconfiggere Diablo per la seconda volta... tutto nel pieno rispetto del "Kill... Reward".
Il primo *Diablo* richiedeva moltissimo tempo per essere completato, ma il suo seguito si prospetta ancora più lungo e impegnativo.







Esempio di missione: nel primo atto, Kashya, capitano dei "Ladri", vi chiede di aiutarlo. Se riuscirete a uccidere l'eretico Blood Raven, potrete assumere come mercenari dei "Ladri". In caso contrario, non lo potrete fare finché non raggiungerete un certo livello di esperienza.

GLI OGGETTI

Come nell'originale, gli oggetti raccolti durante la missione vi aiuteranno a migliorare enormemente le abilità del vostro personaggio.

Una delle modifiche più importanti è il fatto che non sarà più possibile lasciare il vostro equipaggiamento in eccesso nella casa di Griswald.

Nel gioco ci saranno diverse classi di oggetti, dai comuni utensili fino ai più potenti artefatti magici. Questi ultimi forniranno abilità speciali ai personaggi e saranno fondamentali soprattutto durante le battaglie in rete. Per esempio, la Crystal Sword e la Flaming Sword (che emanano una luce terrificante) sono ottime contro gli avversari gestiti dal computer, ma usarle contro giocatori umani vi darà ancora più soddisfazione.

Naturalmente, dopo ogni vittoria riceverete una ricompensa e per rendere le cose più realistiche i nemici lasceranno cadere gli oggetti che trasportano.

Se dovesse apparire un oggetto che il vostro nemico apparentemente non stava utilizzando, significa che lo aveva comunque in inventario.

In *Diablo I* l'enorme quantità di cadaveri sul terreno rendeva praticamente impossibile il ritrovamento di oggetti piccoli, come ad esempio, un semplice anello. In *Diablo II*, invece, basterà premere il tasto Tab per individuare tutte le cose utili sparse nell'area di gioco.

CHI VOLETE ESSERE OGGI?

Trovare un giusto bilanciamento tra le abilità dei vari personaggi disponibili sarà l'elemento chiave per il successo di *Diablo II*. Nel primo *Diablo* un Ladro di 20° livello era praticamente identico a un altro Ladro di pari esperienza. Nel nuovo capitolo le cose cambieranno, visto che un nuovo sistema di avanzamento vi consentirà di personalizzare al massimo il vostro eroe, basandovi sulle vostre preferenze e sull'ammontare di punti esperienza che desiderate assegnare a ogni abilità.

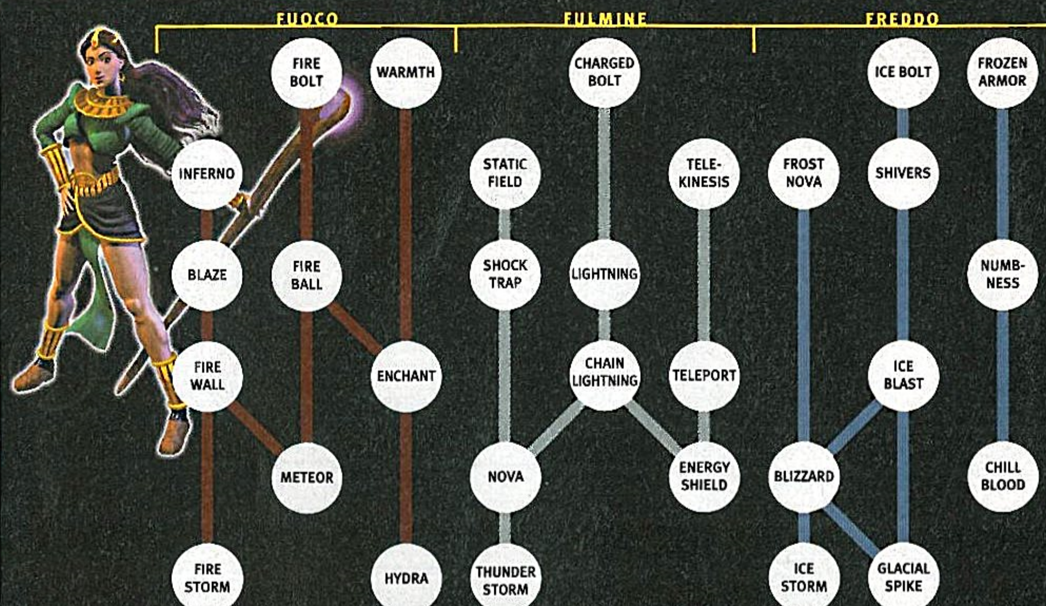
Ciascuna classe ha tre caratteristiche principali: Aura, Healing e Undead per il Paladin.

Ognuna di queste è a sua volta suddivisa in una serie di abilità e magie, che imparerete strada facendo. Se avete in mente di usare una maga, la cosa migliore dovrebbe essere quella di usare i punti per potenziare l'incantesimo "Firebolt", piuttosto che sprecarli per il "Firewall", che è bellissimo e più potente, ma dura meno tempo e ha un raggio di azione limitato. I programmatori si sono proprio sbizzarriti e hanno creato magie e personaggi davvero unici.

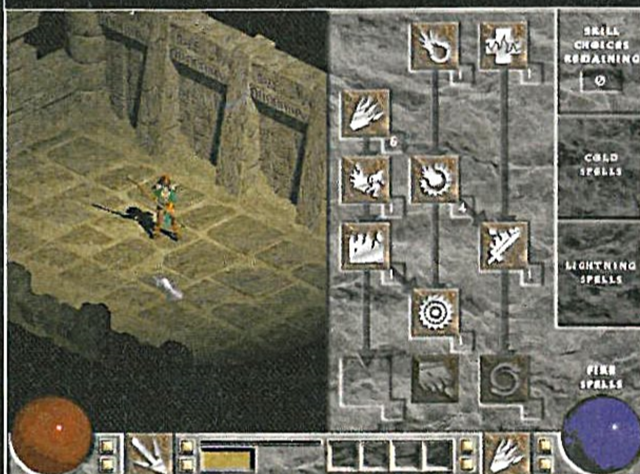
L'incantesimo del Negromante che fa esplodere gli avversari è assolutamente spettacolare: potrete massacrare un nemico e poi, mentre i suoi compagni si avvicinano, farlo esplodere in una nube di sangue per fare una vera strage.

AH AH AH!

LISTA INCANTESIMI (MAGA)



FIRE BOLT	Spara un dardo di fuoco
WARMTH	(PASSIVA) Aumenta il recupero dei punti mana
CHARGED BOLT	Lancia una serie di fulmini
ICE BOLT	Spara un proiettile di ghiaccio
FROZEN ARMOR	Congela l'avversario e aumenta la resistenza della vostra armatura
INFERNO	Lancia un getto di fiamme
STATIC FIELD	Colpisce tutti entro un certo raggio con scariche elettriche
TELEKINESIS	Sposta gli oggetti a distanza
FROST NOVA	Congela tutti gli avversari entro il raggio di azione
ICE BLAST	Lancia un proiettile di ghiaccio
BLAZE	Lascia una scia di fuoco
FIRE BALL	La classica palla di fuoco
NOVA	Dardi esplosivi
LIGHTNING	Lancia un potente fulmine
SHIVERS	Riduce l'abilità di attacco del nemico
FIRE WALL	Crea un muro di fiamme
ENCHANT	Aumenta le caratteristiche di un'arma
CHAIN LIGHTNING	Lancia una serie di fulmini
TELEPORT	Teletrasporto
GLACIAL SPIKE	Una versione più potente dell'Ice Blast
METEOR	Colpisce il bersaglio con delle meteore
THUNDER STORM	Una tempesta di fulmini si abbatte sulla zona
ENERGY SHIELD	Uno scudo contro gli attacchi magici degli avversari
BLIZZARD	Riduce il raggio di azione delle creature nemiche e impedisce gli attacchi a distanza
CHILL BLOOD	Impedisce al vostro avversario di ripristinare i punti mana
FIRE MASTERY	(PASSIVA) Aumenta la potenza delle magie del fuoco
HYDRA	Evoca un'Hydra (una specie di drago con tre teste)
LIGHTNING MASTERY	(PASSIVA) Diminuisce i punti mana necessari per alcune magie
ICE STORM	Bombarda l'area con palle di ghiaccio
COLD MASTERY	(PASSIVA) Riduce la resistenza al freddo dell'obiettivo



Il Muro di Fuoco crea una scia di fiamme dietro di voi che vi consente di circondare il nemico. La Meteora, invece, crea una nuvolaccia nera che fa cadere delle rocce incandescenti.



MECHWARRIOR 3

Un simulatore pensato ...in grande!

www.mechwarrior3.com







E' alto 30 metri, pesa 100 tonnellate ed è ai tuoi ordini! Mech Warrior 3 è un immenso robot della serie BattleMech la cui storia si evolve attraverso 15 anni di sviluppo. La battaglia che ti aspetta è ambientata nel 31° secolo e si svolge in 4 mondi diversi, attraverso 20 pericolosissime missioni... Puoi combatterle da solo o supportato dalla fanteria e contare su una vasta gamma di armi (ne hai 38 a tua disposizione e puoi usarne 10 contemporaneamente!). E se completi con successo una missione puoi recuperare delle parti dagli altri Mechs o dai nemici sconfitti e ricostruire il tuo Mech per la prossima sfida! Entra nella cabina di pilotaggio del tuo robot e combatti: c'è la possibilità di conquistare un pianeta intero, ma c'è anche il rischio di perdere un impero.

PC CD-ROM





Numero Verde 167-821177

Manuale e scatola in italiano.
Minimo richiesto: Pentium 166, Windows 95/98, 32MB RAM, grafica (640x480x16-bit color), 2x CD-ROM drive, Spazio libero du disco: 240 MB, DirectX-scheda sonora compatibile
Consigliato: Pentium 200, Window 95/98, 64MB RAM, grafica (1024x768x16-bit color), Acceleratori grafici 3D (supporta direct 3D), 4x CD-ROM drive, Spazio libero su disco(360 MB), Joystick
Requisiti per opzione Multiplayer: Windows-compatibile 28.8 kps modem or più veloce (2 giocatori), Rete locale con IPX o TCP/IP (2-8 giocatori), Internet: TCP/IP connection (2-8 giocatori)
4 Differenti modalità di gioco:
Campagna di gioco singola con 20 missioni in 4 mondi.
Azione istantanea con 6 scenari con configurazioni per aumentare il combattimento e la difficoltà. - Azione multiplayer: competitiva o cooperativa fino a 8 giocatori (LAN/Internet) fino a 2 giocatori (Direct connection/Modem) - Missioni di addestramento: Movimento, Combattimento, Combattimento Avanzato, Gestione delle risorse e Controllo dei giocatori alleati.

www.leaderspa.it

Microsoft — FASA CORPORATION — MICROPROSE www.microprose.com — HASBRO Interactive — LEADER Qualità Interattiva

PALADINO



ABILITÀ ···> Aura, Healing, Scacciare i non morti, Combattimento

ESEMPIO DI ABILITÀ ···> Resistenza al fuoco e al freddo, magie contro le maledizioni, Thorns (danneggia l'avversario quando subite un attacco), Fanatismo (infligge dei danni in più al costo di qualche punto mana)

È IL TIPO CHE ···> Cura i deboli, disintegra i non morti, parla con uno spiccato accento britannico

NON È IL TIPO CHE ···> Indossa un'armatura di ossa, festeggia tutta la notte come se fosse il Capodanno del 2000

ESEMPIO ···> Sir Lancillotto





Combattere per una giusta causa nel nome della legge e dell'ordine... No, decisamente non fa per noi...

NEGROMANTE

ABILITÀ ···> Evocazione, Controllo, Avvelenamento, Maledizioni

ESEMPIO DI ABILITÀ ···> Crea Golem (Sangue, Fuoco, Ferro e Creta), Esplosione dei cadaveri

È IL TIPO CHE ···> Sacrificherebbe una spada magica solo per crearsi un amico Golem di creta. In un film sarebbe la parte perfetta per Anthony Hopkins

NON È IL TIPO CHE ···> Dice cose carine a qualcuno

ESEMPIO ···> Marilyn Manson



Resuscitare i morti o farli esplodere in faccia al nemico, che altro si può chiedere alla vita?



Abbiamo deciso di non fare commenti sull'effetto di questa magia.

MAGA



ABILITÀ ···> Fuoco, Fulmine, Freddo

ESEMPIO DI ABILITÀ ···> Rigenerazione dei punti mana, diminuisce la naturale resistenza degli avversari agli attacchi, muro di Fuoco, Tempesta di Meteore

È IL TIPO CHE ···> È debole ai livelli più bassi

NON È IL TIPO CHE ···> Si fa fotografare nuda

ESEMPIO ···> Sabrina Salerno

GIOVANI STREGHE



Alyssa Milano: diabolicamente bella, ma la sua mamma fa schifo



E questa chi è? La figlia segreta di Bill Clinton?



Shannon Doherty: dolce e passiva... sembra...



Gli attacchi a distanza consentono alla Maga di tenersi lontana dalla mischia, dove è piuttosto debole.







I punti mana si rigenerano secondo le vostre abilità.

IL CAST DELLE AMAZZONI



LUCY LAWLESS
ESPERIENZE ···> Ha fatto l'amazzone in TV
PUNTO FORTE ···> Ha già il costume pronto
PUNTO DEBOLE ···> Nessuna apparente capacità da attrice
VERDETTO ···> La vera donna amazzone degli Anni '90



SHANNON TWEED
ESPERIENZE ···> Protagonista di *"Cannibal Women in Avocado Jungle of Death"*
PUNTO FORTE ···> Le piace spogliarsi
PUNTO DEBOLE ···> Comincia a invecchiare un po' per potersi spogliare
VERDETTO ···> Dieci anni fa la parte sarebbe stata sua



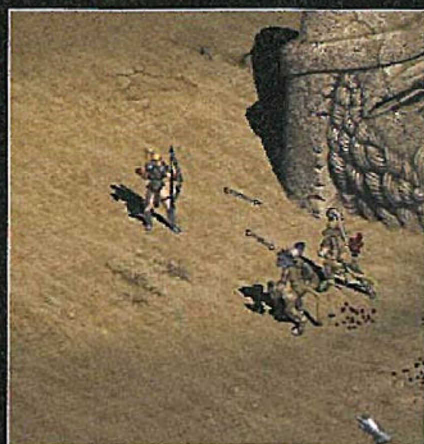
HEIDI KLUM
ESPERIENZE ···> È stata vista correre nuda su spiagge dorate
PUNTO FORTE ···> È una gnocca da primato
PUNTO DEBOLE ···> Nessuno
VERDETTO ···> Potremmo guardarla per due ore di fila senza annoiarci



LYNDA CARTER
ESPERIENZE ···> Famosa modella osè degli Anni '80
PUNTO FORTE ···> Le misure del seno e del sedere
PUNTO DEBOLE ···> Da 15 anni non si fa più vedere
VERDETTO ···> Buona per i nostalgici, ma niente di più



BRIGETTE NIELSEN
ESPERIENZE ···> È abituata a recitare nel ruolo dell'amazzone
PUNTO FORTE ···> Fa paura solo a guardarla
PUNTO DEBOLE ···> Ha sposato Stallone, quindi...
VERDETTO ···> Brigette è la ragazza perfetta per fare l'amazzone





Il disegnatore dell'Amazzone saprà il fatto suo, ma quante possibilità ci sono che sotto l'armatura ci siano due belle poppe succulente?

AMAZZONE



ABILITÀ ···> Uso di giavellotto e lancia, cura ferite, movimento e riparazione, uso dell'arco e balestra

ESEMPIO DI ABILITÀ ···> Può usare il giavellotto, curare le ferite e lanciare dardi di ogni tipo

È IL TIPO CHE ···> Possiede grandi tettone, indossa mutandine in cotta di maglia, apparirà nelle foto pubblicitarie del gioco

NON È IL TIPO CHE ···> Si fa asportare una tetta per tirare meglio con l'arco

ESEMPIO ···> Xena





BARBARO

ABILITÀ ···> Grido di guerra, combattimento, tecniche speciali

ESEMPIO DI ABILITÀ ···> Recupero del morale, riparazione dell'armatura, usare asce da guerra

È IL TIPO CHE ···> Brandisce un'ascia grande come un mammut come se fosse uno stuzzicadenti, indossa pelli di animali, utilizza un linguaggio monosillabico come forma primaria di comunicazione

NON È IL TIPO CHE ···> Studia la flora locale, dipinge e si preoccupa di quello che pensano gli altri

ESEMPIO ···> Sergio Pennacchini





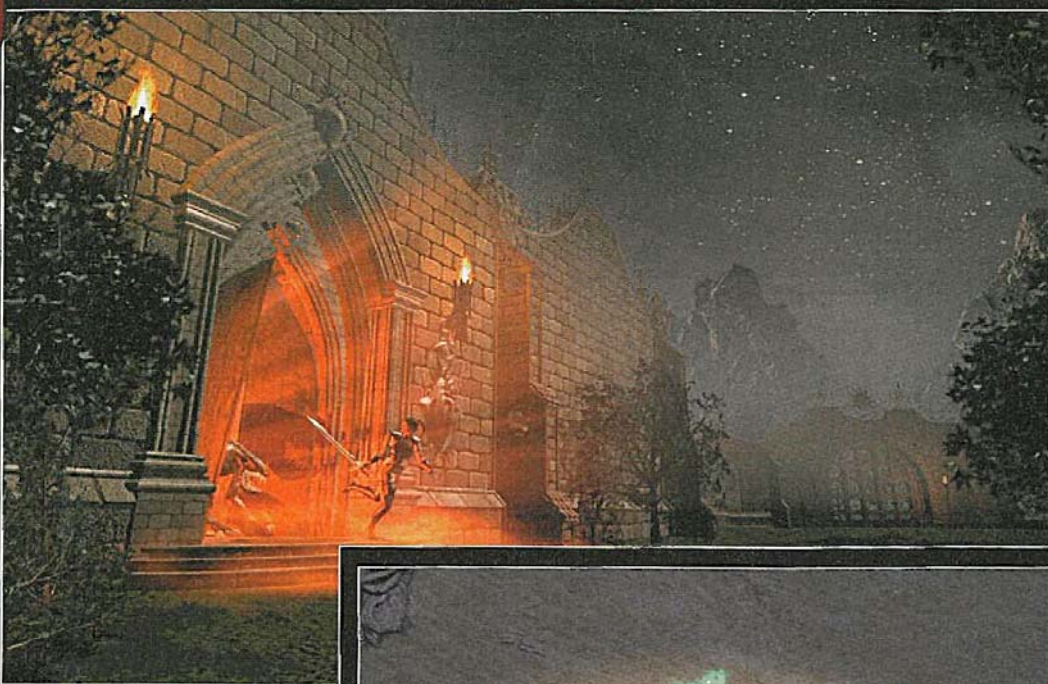
Il grido di guerra del barbaro significa che prima di scuoiare il nemico preferisce terrorizzarlo.



L'interfaccia vi consente di accedere velocemente alle abilità più usate.

Ci teniamo a precisare che PCU condanna l'abitudine di certe Amazzoni di farsi rimuovere la mammella destra

COMBATTERE SU BATTLE.NET



Il vero avventuriero non scappa MAI.

Come abbiamo già detto, le tre classi di personaggi aumentavano notevolmente la longevità del primo *Diablo* e poi, quando lo avevate finito, c'era sempre Battle.net a rendere l'avventura praticamente infinita.

Una delle scelte vincenti della Blizzard è stata senza dubbio l'idea di supportare i propri titoli con un servizio specifico e soprattutto gratuito. Battle.net ebbe un grande successo, ma purtroppo soffriva di un grave difetto: non era protetto. Per questo motivo venne letteralmente invaso da giocatori che baravano, rendendo il tutto decisamente frustrante per i nuovi arrivati.

Eliminare la possibilità di barare è stato uno degli obiettivi principali dei programmatori. A questo proposito il codice network è stato completamente modificato con un sistema client (il vostro PC) server (il computer a cui vi collegate), che registra e archivia tutte le informazioni riguardanti il vostro personaggio. Nel primo *Diablo* questi dati rimanevano sul PC del giocatore, e quindi gli hacker avevano tutto il tempo di decifrare il codice e modificarlo per creare personaggi invincibili. I risultati di questa situazione sono stati devastanti. Nel vecchio *Diablo* i "cheaters" regnavano, mentre gli altri non potevano nemmeno esplorare tranquillamente le mappe, visto che gli avventurieri truccati erano sempre pronti a farli fuori senza troppi scrupoli.

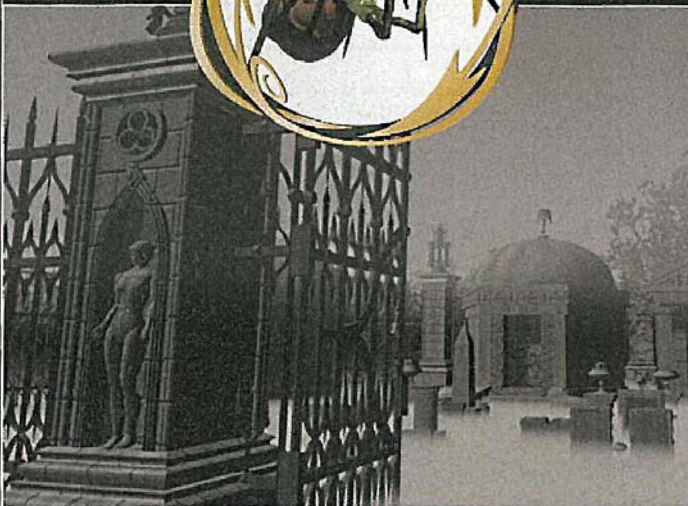
Una delle novità più importanti di *Diablo II* è il ruolo fondamentale del commercio. Un'apposita schermata vi permetterà di gestire i vostri scambi. Questo eviterà quel pazzesco rituale di danza che nell'episodio originale obbligava i giocatori paranoici a posare gli oggetti e poi a fare scorrere attentamente la lista dell'equipaggiamento dell'acquirente per assicurarsi che nulla venisse sottratto illegalmente. Gli oggetti più preziosi e potenti saranno decisamente molto cari. Questo renderà il gioco più equilibrato, anche tra personaggi del 40° livello. Nella versione finale saranno presenti anche alcuni oggetti particolari che probabilmente scateneranno delle vere e proprie cacce al tesoro tra i giocatori di Battle.net. Ma quello che davvero farà la differenza per la comunità di *Diablo II* saranno le Gilde (Guild Halls). I giocatori potranno unire le proprie risorse per comprare una Gilda. Fare parte di una Gilda sarà praticamente un passo obbligato per tutti gli appassionati che vorranno giocare in multiplayer. All'interno degli edifici della Gilda sarete al sicuro e ci saranno anche delle vere e proprie elezioni per conquistare posizioni politiche di rilievo. Il Guild Master (in pratica il presidente della Gilda) avrà il compito di ammettere nella confraternita nuovi avventurieri e di gestirne le risorse economiche. È chiaro che questa posizione diventerà molto ambita...

Nei prossimi numeri di PCUltra potremo parlarvi ancora più a fondo delle nuove modifiche e decisioni dei programmatori. La Blizzard, inoltre, sfrutterà le prossime settimane per affinare i sistemi di difesa dei server Battle.net. Controllare l'integrità del server, anche quando un gran numero di giocatori sono collegati contemporaneamente, è una priorità assoluta. Grazie all'introduzione delle Guild Halls, Battle.net diventa sempre più invitante e, se il tutto verrà gestito con sapienza, forse avremo tra le mani un titolo in grado di far sfigurare persino *Everquest*.



Le missioni del single player possono essere giocate anche su Battle.net, con più oggetti e nuove sub-quest da affrontare.









La lista completa delle creature richiederebbe numerose pagine, ma l'affascinante demone Andariel è senza dubbio il più interessante...

I DETTAGLI

Tutti gli attacchi, sia fisici che magici, possono essere divisi in due categorie: attivi e passivi. Inoltre, solo utilizzando alcuni oggetti particolari (come la Iron Sword) potrete migliorare ulteriormente le vostre caratteristiche. L'interfaccia per gestire gli incantesimi, configurata in un'icona per ogni singola magia disponibile, ci è sembrata piuttosto efficace. Chiaramente per lanciare un incantesimo dovrete spendere alcuni punti mana. Più potente è la magia, maggiore sarà il numero di punti che userete.

Mentre nel primo episodio bastava riposarsi per recuperare i punti magia, in *Diablo II* questa operazione sarà molto più difficile, visto che i nemici non vi daranno mai un attimo di tregua. Una delle aggiunte più interessanti è la Barra di Resistenza Fisica. In poche parole se correrete (finalmente sarà possibile farlo!!) troppo a lungo, la Barra comincerà a scendere e, quando arriverà a zero, vi obbligherà a fermarvi per alcuni istanti. Naturalmente, quando dovrete darvela a gambe potrete sempre contare sul Town Portal. Comunque i programmatori hanno aggiunto altri sistemi di trasporto che collegano un luogo all'altro. I quattro CD (uno per ciascun atto) contengono una quantità di dati veramente impressionante, ma i ragazzi della Blizzard ci hanno assicurato che i tempi di caricamento saranno nettamente inferiori rispetto a *Diablo I*. In *Diablo II* i livelli vengono generati all'inizio di ogni partita e vengono caricati durante i filmati. In questo modo l'ingresso alle nuove aree sembrerà immediato. "Abbiamo lavorato molto per ottimizzare i caricamenti e alla fine crediamo di esserci riusciti", commenta Bill Roper. Inoltre, lo scorrere del tempo avrà un'effettiva influenza sulle missioni e chiaramente sulla visibilità. Certe missioni (o mostri), appariranno solo di notte e oggetti come la Moon Sword (la Spada della Luna) saranno molto più potenti durante la notte.



Diablo II supporterà l'API proprietaria di 3Dfx, e gira con le Glide (anche se è possibile che il D3D venga in qualche modo utilizzato, la versione che noi abbiamo provato funzionava solo con le Glide). Le aspettative non ci hanno deluso neppure nella modalità non accelerata, che ha un aspetto incredibile. Forse non può reggere il paragone con la versione per schede 3D, soprattutto per quanto riguarda gli effetti di luce degli incantesimi. Inoltre, i movimenti dei personaggi, il dettaglio nelle ambientazioni e l'eccezionale design dei mostri sono un chiaro segno di quanto siano bravi i grafici della Blizzard.



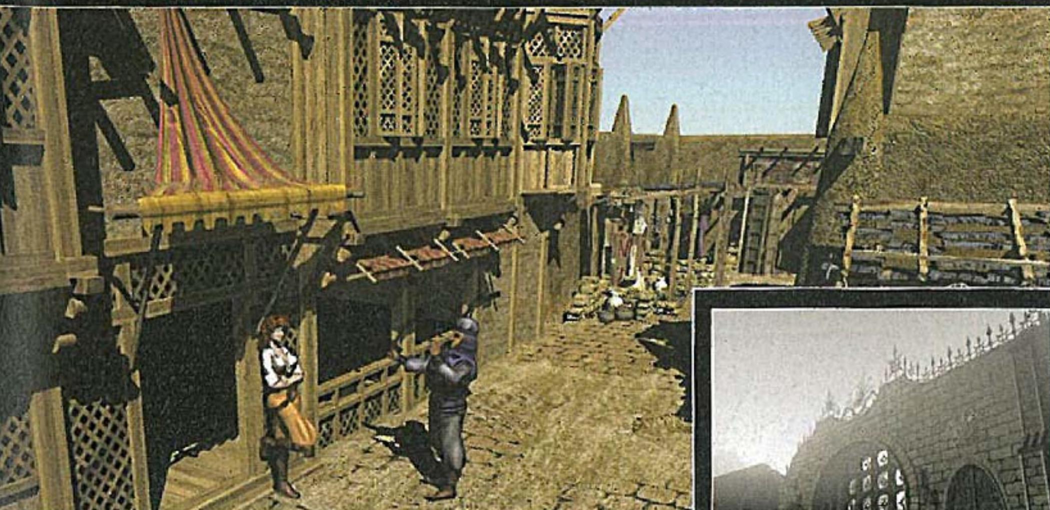
Nel primo *Diablo* i mostri apparivano dal nulla. Adesso invece provengono tutti da una specie di tana che deve essere distrutta per fermarli. Ricordate *Gauntlet*?

A CHE PUNTO STANNO?

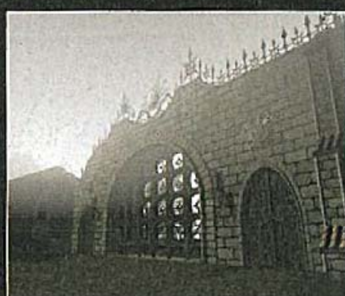
Sappiamo perfettamente quello che volete sapere: la data d'uscita di *Diablo II*. Tutti voi conoscete i ritardi a cui ci ha abituato la Blizzard (ricordate *Starcraft*?). Comunque i programmatori ci hanno assicurato che, dopo la fine della fase di testing (probabilmente a settembre), verrà rilasciata una demo che cercheremo in tutti i modi di includere nel nostro CD. Per darci un'idea dei loro progressi, Brevik ci ha comunicato che il primo atto di *Diablo II* è stato completato con un solo giorno di ritardo... (non ci crediamo...).

Diablo II sarà senza dubbio un gioco enorme sia per gli obiettivi che si prefigge che per la sua longevità, anche se i programmatori non hanno voluto stravolgere un concetto vincente (sapete come funziona... "squadra che vince non si cambia"). Basterà uccidere il primo mostro e prendere la ricompensa... e la vostra vita sarà definitivamente compromessa.

Se i ragazzi della Blizzard riusciranno a trovare un giusto bilanciamento della difficoltà e a tenere lontani gli hacker da Battle.net, allora siamo sicuri che *Diablo II* sarà il successo dell'anno.



Andariel (a sinistra) è una dei boss dei tre atti... ucciderla non sarà facile...



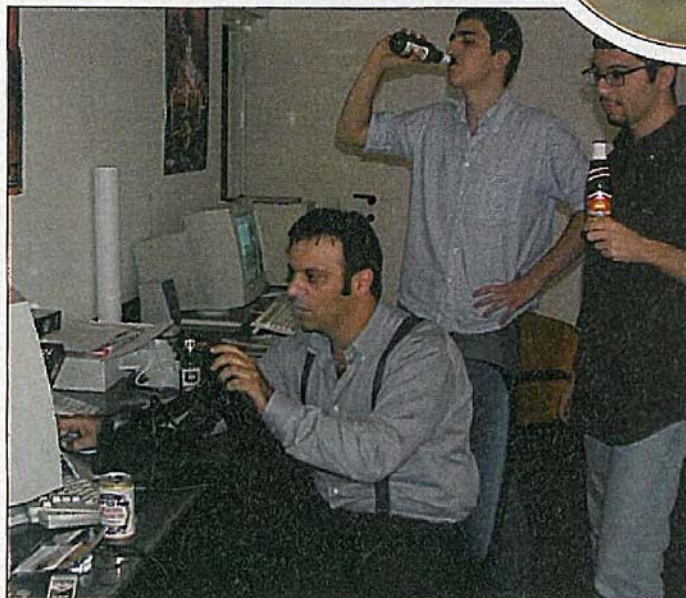
Giochi di Guida in Stato di Ebbrezza Alcoolica



Siate ragionevoli: questo nostro articolo non desidera incoraggiare l'uso di sostanze alcooliche prima della guida. Noi affermiamo ufficialmente che chiunque guidi ubriaco merita di venire incatenato alla porta del frigorifero di Maurizio Costanzo durante la pausa del pranzo. Questo nostro articolo desidera mostrare gli effetti nefasti dell'alcool sui guidatori, quindi ha solo un valore scientifico.

Gli incidenti provocati da guidatori in stato di ebbrezza alcoolica costituiscono una statistica spaventosamente alta... sembra che un incidente su cinque sia causato da guidatori ubriachi. Noi tutti abbiamo guardato film e letto giornali che parlano di questo problema. Inoltre sarà capitato anche a voi di dover frenare bruscamente per evitare quell'idiota ubriaco che è passato col rosso. Mettersi al volante con la testa che gira e il singhiozzo è un'idiozia pericolosa per se stessi e soprattutto per gli altri. Tutto ciò ci spaventa a morte... ma come facciamo a capire scientificamente le ragioni di questi disastri se non li proviamo noi stessi? Nel tentativo di dimostrarvi gli effetti tragici della guida ubriaca (e soprattutto per il desiderio di farci sponsorizzare l'alcool dalla redazione di PC Ultra), noi ci siamo offerti per fare un test sulle nostre spalle. Il risultato di tale esperimento vi serva di lezione.



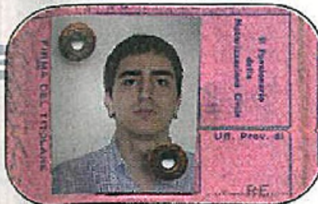






I PARTECIPANTI

Ecco le cavie che si sono prestate per il bene della scienza. Questi orribili esseri umani si sono eroicamente offerti di restare in ufficio fino a tardi, bere birra e giocare a una serie di giochi di guida. Il loro contributo alla comunità scientifica non sarà mai sottovalutato. Grazie d'esistere.



SOGGETTO 1: SERGIO PENNACCHINI

STILE DI GUIDA → Rally Senza Frontiere
BEVANDE → 6 birre e 2 bicchieri di Tequila
LIV. INIZ. DI ALCOOL NEL SANGUE → .00
LIV. FIN. DI ALCOOL NEL SANGUE → .13
GUIDA DA SOBRIO → Pirata della Strada
GUIDA DA SBRONZO → Vecchietto con 127 Rustica

FRASE CELEBRE → "Nessuno può competere con me nei giochi di guida".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Il Volante non è settato bene"

CAMBIAMENTO DI PERSONALITÀ → Il pacifico Pennacchini è improvvisamente diventato intrattabile e ha iniziato a gridare frasi sconnesse. Inoltre ha provato ad accoppiarsi con l'attaccapanni della redazione.



SOGGETTO 2: STEFANO CALDARI

STILE DI GUIDA → Effetto Moviola
BEVANDE → 4 Whisky e 2 birre
LIV. INIZ. DI ALCOOL NEL SANGUE → .04
LIV. FIN. DI ALCOOL NEL SANGUE → .14
GUIDA DA SOBRIO → Statico
GUIDA DA SBRONZO → Vagante

FRASE CELEBRE → "Lo sbatto semplicemente fuori".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "State cercando di distrarmi"

CAMBIAMENTI DI PERSONALITÀ → Dopo ogni sorso aumentava la sua proverbiale lentezza. Alla fine un bradipo in confronto sembrava Speedy Gonzales.



SOGGETTO 3: LUCA CARTA

STILE DI GUIDA → Ragazza ubriaca in moto
BEVANDE → 4 birre e 3 bicchieri di Vodka
LIV. INIZ. DI ALCOOL NEL SANGUE → .00
LIV. FIN. DI ALCOOL NEL SANGUE → .12
GUIDA DA SOBRIO → Distratto
GUIDA DA SBRONZO → Stranamente concentrato

FRASE CELEBRE → "Mi ridai la birra? Se la bevo guido meglio..."
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Se trovavo la mia birra..."

CAMBIAMENTI DI PERSONALITÀ → Astemio prima di cominciare, non si dette pace finché non gli restituimmo la sua birra.



SOGGETTO 4: ALESSANDRO FERRI

STILE DI GUIDA → Belva del sabato sera
BEVANDE → 8 birre, 3 bicchieri di Jagermaister, varie bottigliette e (secondo qualcuno) mezza bottiglia di profumo.
LIV. INIZ. DI ALCOOL NEL SANGUE → .08
LIV. FIN. DI ALCOOL NEL SANGUE → .17
GUIDA DA SOBRIO → Impossibile da definire non essendo stato sobrio all'inizio.
GUIDA DA SBRONZO → Impossibile definire quello che ha fatto con quel volante.

FRASE CELEBRE → "Bastardo, mi hai fatto andare addosso a un autobus pieno di bambini..."
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Non ho fatto nulla, che è successo?"

CAMBIAMENTI DI PERSONALITÀ → Alessandro era già ubriaco prima che la partita cominciasse, per cui è difficile notare cambiamenti di personalità rilevanti. L'unica cosa che possiamo dirvi è che più si ubriacava, più tendeva a usare la parola "bastardi" nei suoi deliri.

GLI ALCOOLICI

Viste le differenti abitudini alcooliche delle nostre cavie, occorreva avere grandi quantità di bevande differenti. Visto che per contratto non possiamo bere in ufficio, la seguente lista non va interpretata come un'ammissione di colpa, ma solo come un casuale elenco di sostanze che potrebbero essere state consumate allo scopo di completare un vitale esperimento scientifico.

20	Heineken
2	Martini
6	Guinness
12	Peroni Nastro Azzurro
8	Bottiglie di Vodka
2	Bottiglie di Chianti
1	Bottiglia di Jagermeister
	Varie bottigliette di alcoolici rubate in aereo

Costo totale £ 125.000

SPIEGAZIONE SCENTIFICA DEL TASSO ALCOOLICO

.00 – .04	Comportamento normale
.04 – .06	Aumento dell'abilità (e del desiderio) di danzare
.06 – .08	Stato brillo – autostima aumentata del 22%
.08 – .10	Ufficialmente ubriachi per il codice della strada italiano
.10 – .12	Ufficialmente ubriachi per il codice della strada di tutti i paesi della Comunità. Finalmente si capiscono le battute dell'amico austriaco
.12 - .14	Le vocali cominciano a venire estromesse da alcune parole – abilità nella danza notevolmente ridotta, ma tentativi di ballare sempre più frequenti
.14 – .16	A prova di proiettile – il soggetto si sente invincibile
.16 - .18	Le ragazze basse e pelose cominciano ad acquisire un loro fascino
.18 – .20	Le ragazze basse, grasse e pelose cominciano ad acquisire un loro fascino
.20 – .25	Inizio fase vomito – bisogno di venire portato fuori dal bar (da ragazze basse, grasse e pelose)
.25 – .30	Svenimento (fantasticando sull'ultimo essere umano visto – maschio o femmina)
.30 +	Cieco o morto

I GIOCHI

Per poter essere in grado di sperimentare fino in fondo gli effetti di tutti gli alcoolici comprati a spese della redazione, abbiamo deciso di scegliere una serie di giochi di guida molto differenti tra loro. Nella lista abbiamo incluso *Driver's Education '99*, *Grand Prix Legends* e il frenetico *Viper Racing*.

DRIVER'S EDUCATION '99

Perché l'abbiamo scelto → Questo gioco lo ha acquistato Alessandro durante il suo ultimo viaggio di lavoro a Los Angeles. La funzione principale di *Driver's Education '99* è quello di insegnare ai giovani Americani come si guida correttamente.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

Perché l'abbiamo scelto → È facile, divertente, ha una grafica splendida e sembra il tipo di gioco che si può fare anche quando si è ubriachi. E poi ammettiamolo, a chi non piacerebbe guidare uno di questi bolidi?

VIPER RACING (beta build)

Perché l'abbiamo scelto → Il sistema di danneggiamento della vettura di *Viper* è uno dei più realistici mai visti in un videogioco. In questo modo vogliamo mostrarvi anche gli svantaggi economici di una guida ubriaca.

GRAND PRIX LEGENDS

Perché l'abbiamo scelto → Questo gioco è veramente difficile. Nessuno di noi è riuscito a ottenere dei buoni risultati con *Grand Prix Legends* quando era sobrio. Volevamo vedere se da sbronzi le cose subivano qualche cambiamento.

I GIOCHI CHE NON ABBIAMO USATO:

CARMAGEDDON II

Nonostante sembrasse uno dei giochi più adatti a questo tipo di prova, non l'abbiamo utilizzato perché nella versione originale non offriva un supporto per il volante.

TEST DRIVE: OFF-ROAD II

Sebbene la maggior parte dei soggetti sia finita "fuoristrada", ci è sembrato un po' troppo noioso e con un'ambientazione troppo poco urbana.

QUELLO CHE VOLEVAMO DAVVERO:

THE NEED FOR OFF ROAD VIPER SCHOOLAGEDDON

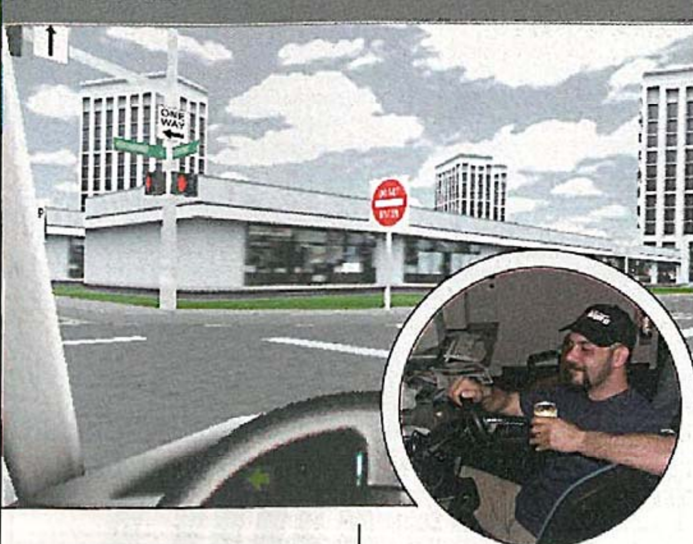
Il perfetto gioco di guida in stato di ebbrezza sarebbe una mescolanza di questi giochi. Esso offrirebbe il controllo di *NFS III*, l'accettabile guida fuori strada di *Test Drive*, i danni realistici di *Viper Racing* e i pedoni indifesi di *Carmageddon*, il tutto ambientato in una splendida scuola di guida. Questo sarebbe il perfetto gioco di corsa di PCUltra.

LO STRUMENTO DEL TEST

Per dare maggior credibilità all'esperimento ci siamo anche procurati il Guardian Interlock's PAL. Soffiando all'interno di questo apparecchietto infernale è possibile scoprire in pochi secondi il tasso alcoolico presente nel vostro sangue. Il primo test che abbiamo eseguito (sul soggetto 4) ha segnato un livello pari a .34, che generalmente causa la morte o la cecità. Leggendo le istruzioni ci siamo resi conto che non si doveva eseguire il test immediatamente dopo aver bevuto. Gli esperimenti successivi hanno dato risultati più credibili. In ogni caso la vista del soggetto 4 è peggiorata notevolmente, ma non è ancora morto.



Guardian Interlock P.A.L.







Il soggetto 3 ha imparato che non conviene superare la gente volando.

IL TEST DA SOBRI

Un vero esperimento scientifico viene condotto effettuando dei test sia su un gruppo di controllo, che su un gruppo di studio. Noi abbiamo deciso di costituire entrambi i gruppi. La prima prova consisteva nello sperimentare la capacità di guida di ogni soggetto mentre era perfettamente sobrio (quando possibile). Ecco di seguito i risultati ottenuti:

IL PRIMO TEST: DRIVER'S EDUCATION '99

SOGGETTO 1 ---> Un attento guidatore, peccato che guidava sul lato sbagliato della strada. È stato bocciato, perché nessuno ha creduto alla storia dello zio inglese che gli ha insegnato a guidare.
Punteggio ---> 75
SOGGETTO 2 ---> Si è dimostrato un po' più spericolato ed è arrivato nei pressi di una scuola a 90 all'ora.
Punteggio ---> 88
SOGGETTO 3 ---> Ha preso in pieno una dozzina di macchine nel tentativo di uscire dal parcheggio.
Punteggio ---> 52 (bocciato)
SOGGETTO 4 ---> Il soggetto aveva già cominciato a bere. È passato col rosso al primo semaforo e si è schiantato contro un camion con rimorchio.
Punteggio ---> 00 (bocciato)

IL SECONDO TEST: VIPER RACING

SOGGETTO 1 ---> Guida tranquilla. Ha occasionalmente grattato via la vernice della macchina sul guardrail.
Punteggio ---> Sesto posto
Costo di riparazione ---> £. 4.200.000
SOGGETTO 2 ---> Guida spericolata. Ha centrato quasi tutti gli oggetti al margine della pista.
Punteggio ---> Terzo posto.
Costo di riparazione ---> £. 40.000.000
SOGGETTO 3 ---> Guida attenta. Non ha causato nessun danno alla vettura, ma è stato umiliato da tutti per essersi piazzato all'ultimo posto.
Punteggio ---> Ottavo posto
Costo di riparazione ---> Visto che non ha danneggiato nulla, spende i suoi soldi per i seguenti oggetti: pomello del cambio (£. 180.000), un portapacchi (£. 310.000) e altri squallidissimi optional. Per un totale di spese inutili di £. 615.000.
SOGGETTO 4 ---> Il soggetto ha gridato: "Levatevi dalle palle imbecilli" prima di schiantarsi contro altre due vetture.
Punteggio ---> Ottavo posto (squalificato).
Costo di riparazione ---> £ 400.000.000

IL TERZO TEST: NEED FOR SPEED III

SOGGETTO 1 ---> Ottima guida! Si è qualificato primo e ha danzato in modo scomposto per prendersi gioco degli avversari.
Punteggio ---> Primo posto
SOGGETTO 2 ---> Una mossa aggressiva gli ha permesso di prendere la prima posizione.
Punteggio ---> Primo posto
SOGGETTO 3 ---> Una guida sportiva e ben bilanciata gli ha permesso di battere gli avversari digitali.
Punteggio ---> Primo posto
SOGGETTO 4 ---> Nonostante fosse già brillo, il soggetto ha dimostrato alcuni lampi di genio che lo hanno portato al successo.
Punteggio ---> Primo posto

IL QUARTO TEST: GRAND PRIX LEGENDS

SOGGETTO 1 ---> È riuscito a rimanere in pista fino alla prima curva. A quel punto si è schiantato con violenza su un cartellone.
SOGGETTO 2 ---> Stessa cosa
SOGGETTO 3 ---> Stessa cosa
SOGGETTO 4 ---> È partito prima del via e si è schiantato contro le tre vetture schierate davanti a lui.

Dopo una breve discussione i soggetti avevano deciso di estromettere *Grand Prix Legend*. Dopo qualche birra, le cavie hanno cominciato a sfidarsi per vedere chi avrebbe creato l'incidente più spettacolare. Il gioco aveva acquistato un grande fascino. Per non escludere definitivamente questo gioco, i quattro imbecilli hanno deciso di assegnare dei punteggi arbitrari per giudicare i loro disastri virtuali. Solo in seguito si sono resi conto che ciò avrebbe alterato i risultati finali del test.

L'ALCOOL

Per riuscire a sperimentare tutti gli effetti dell'alcool su una persona, abbiamo obbligato i nostri redattori a raggiungere diversi stili di sbronza.

SOGGETTO 1 ---> Utilizza il classico stile da festa di Capodanno, concentrandosi su alcoolici poco forti, ma in grandi quantità. A mezzanotte ha iniziato a cercare una bottiglia di spumante, ma è rimasto profondamente deluso.
SOGGETTO 2 ---> Ha comin-

LA LEZIONE IMPARATA

Durante la sessione di Guida alcoolizzata, i soggetti del test erano in grado di schiantarsi appena superavano i 2 kmh, mandando in frantumi tutte le macchine digitali che guidavano. Fortunatamente siamo riusciti a dimostrare che guidare ubriachi è da veri scemi.

Le cose che sembrano possibili quando si guida ubriachi e in realtà non lo sono!

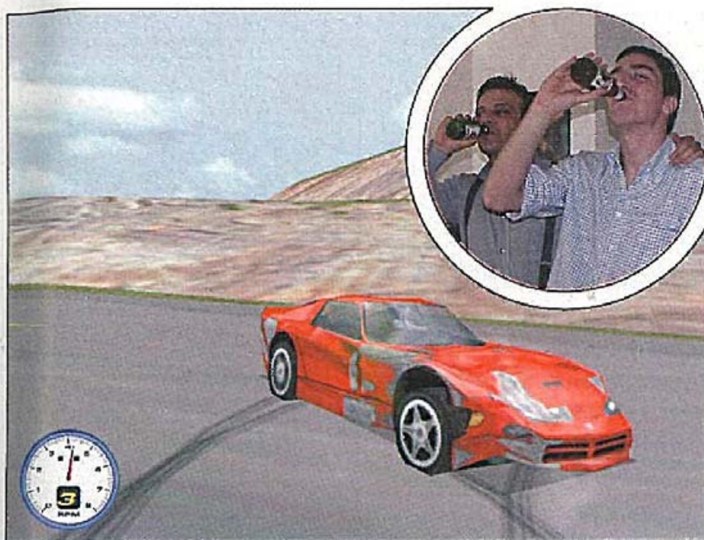
SALTARE GLI OSTACOLI ---> Ogni sfida a *Need for Speed III* si è conclusa con macchine volanti (normalmente le vetture si muovono su quattro ruote) ed esplosioni spettacolari.
FARETE QUALSIASI COSA CHE AVETE VISTO FARE IN "HAZZARD" ---> Molte cose viste nella celebre serie televisiva sono state tentate dalle nostre cavie, ma l'unica cosa riuscita con successo è stato l'urlo "Yeeeaahhh!"
USARE LE STRADE A SENSO UNICO COME SCORCIATOIA ---> Durante la prova di *Driver's Education '99*, l'istruttore di guida della Sierra ha gridato delle parolacce irripetibili al soggetto 3 che cercava di eseguire questa manovra. Per porre fine alle lamentele, la cavia si è schiantata contro un'auto della polizia.
BERE AL VOLANTE ---> Nonostante il soggetto 4 affermi il contrario, tenere una birra in mano durante tutta la gara di *NFS III* non ha migliorato le sue prestazioni.
CONVINCERE I VIGILI ---> Niente da fare, il soggetto continuava a parlare, ma gli agenti di *NFS III* non ne vollero sapere.
IMPRESSIONARE I COMPAGNI DI CELLA ---> Il risultato logico dell'ultimo fallimento.

Le cose che possono sembrare possibili quando si beve, ma in realtà non lo sono!

- Raccontare delle barzellette raffinate
- Sembrare sobrio
- Ballare mantenendo un aspetto elegante
- Fare colpo sulle ragazze ruttando tutto l'alfabeto
- Vincere a biliardo
- Dare una mancia giusta a un cameriere
- Dire la parola "linoleum"

Le cose che non si possono dire a un vigile quando si è accusati di guidare ubriachi!

- Non avresti una birra, capo?
- Tutto andrà bene purché lei non guardi nel bagagliaio
- Lei non era un membro dei "Village People?"
- Ma ci si aspettava che questa carretta poteva raggiungere i 210 Kmh?
- Se crede che io sia ubriaco adesso, doveva vedermi ieri notte in autostrada!



ciato bevendo solo liquori al malto, poi è passato alle birre e alle bottigliette di Whiskey rubate in aereo.

SOGGETTO 3 → Inizialmente astemio, è stato scelto per vedere gli effetti dell'alcool su una persona non abituata.

SOGGETTO 4 → Aveva già bevuto all'inizio del test, per non falsare i risultati, abbiamo deciso di fargli bere di tutto di più (non che la cosa gli dispiacesse, comunque). Dopo la prima ora di esperimento si è avventato su qualsiasi cosa liquida si trovasse in ufficio.







I RISULTATI

Dopo aver bevuto per il resto della serata, i soggetti furono in grado di riunirsi per il test alcoolico finale.

IL PRIMO TEST: DRIVER'S EDUCATION '99

Logicamente nessuna delle cavie è riuscita a superare l'esame di guida nello stato in cui si trovava. Per questa ragione abbiamo deciso di sottoporli all'opzione "Free Driving". I 4 soggetti hanno potuto guidare liberamente, spargendo il panico in città.

SOGGETTO 1 → Precedentemente attento e diligente, ha dichiarato: "Non ricordo più a chi devo dare precedenza agli incroci". A questo punto ha imboccato una corsia preferenziale contromano e si è schiantato contro un'ambulanza.

Punteggio → Bocciato

SOGGETTO 2 → Ha mantenuto una velocità costante di 160 Kmh anche nel parcheggio della scuola guida. Arrivato in autostrada, il soggetto numero due è volato giù da una sopraelevata e si è schiantato su un gruppo di macchine parcheggiate lì.

Punteggio → Bocciato

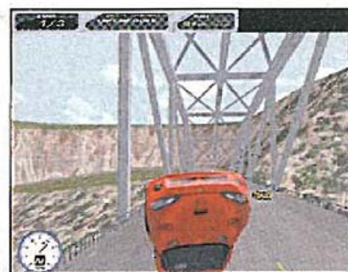
SOGGETTO 3 → La scia di morte e distruzione che si è lasciato alle spalle questo elemento è davvero difficile da descrivere. Dopo aver sparso il panico nel giardino della scuola, il gioco si è bloccato per un errore di programmazione.

SOGGETTO 4 → Molto ubriaco e molto incazzato. Appena iniziato il gioco, si è subito messo alla ricerca di una macchina della polizia contro cui schiantarsi.

Punteggio → Bocciato e incriminato.

IL SECONDO TEST: VIPER RACING

SOGGETTO 1 → È riuscito a rimanere in pista per 36 secondi. Poi, dopo essersi cappottato sei volte, si è schiantato contro un albero.







Al soggetto 3 ci sono voluti 35 minuti per capire che il volante non funzionava con *Rainbow Six*.

I CONTROLLI

Durante il nostro folle test, siamo anche riusciti a provare quattro volanti per PC. Ecco quello che ci sembra di aver scoperto.

ACT LABS RS

STERZO → Ottima l'impugnatura, ma il controllo nel suo complesso non è all'altezza degli altri volanti provati

PEDALI → Solidi e facili da utilizzare, ma troppo ravvicinati fra loro. Per questa ragione i soggetti più ubriachi avevano difficoltà a distinguerli

I VANTAGGI → Funziona anche con le console, grazie a speciali cartucce che possono essere acquistate separatamente

GLI SVANTAGGI → I controlli sono un po' imprecisi e non si fissa saldamente alla scrivania

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

STERZO → L'impugnatura è veramente scadente, ma il controllo è buono e il force feedback funziona a meraviglia

PEDALI → Ben distanziati e solidi. I migliori tra quelli provati

I VANTAGGI → L'effetto force feedback aggiunge moltissimo al gioco (se ben configurato). Ottimo il controllo sulla vettura

GLI SVANTAGGI → A volte il force feedback è uno svantaggio, e il controller è un po' rumoroso, specialmente se cercate di curvare a 90 gradi a 250 Kmh dopo aver totalizzato un .10 nella macchinetta del controllo alcoolico

V4 FORCE FEEDBACK INTERACT

STERZO → Sorprendentemente solido per il suo prezzo, con un'impugnatura eccellente e il miglior controllo fra tutti quelli provati

PEDALI → Un'aggiunta frettolosa dell'ultimo momento, che è tristemente inadeguata rispetto alla qualità del volante

I VANTAGGI → Grande controllo, buona disposizione dei pulsanti e un'ottima resa generale

GLI SVANTAGGI → I pedali sono una delusione rispetto al resto

GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK

STERZO → L'impugnatura è tremenda, ma la resa del force feedback non è male, almeno quando si è ubriachi

PEDALI → La base è troppo piccola ed i pedali sono troppo ravvicinati

I VANTAGGI → Il force feedback e una grande quantità di pulsanti programmabili

GLI SVANTAGGI → Il design dei pedali e un pessimo sistema di bloccaggio alla scrivania

DISTRAZIONI

A un certo punto del test, uno dei soggetti ha deciso di provare *Rainbow Six*. Il risultato, proprio come per quanto riguarda i test di guida, ha dimostrato le limitazioni psicomotorie del soggetto stesso.

6:15 →	Soggetto 2 chiede di giocare a *Rainbow Six*
6:19 →	Soggetto 2 chiede se ha già chiesto di giocare a *Rainbow Six*
6:20 →	Altri soggetti confermano e si collegano a www.zone.com
6:23 →	Grazie a un'azione combinata, i soggetti riescono a collegarsi a un server
6:24 →	Soggetti 2 e 3 cambiano nome in PCU Ponch e PCU John
6:25 →	Soggetti 1 e 4 stipulano un patto segreto contro soggetti 2 e 3
6:27 →	Soggetto 2 stroncato a fucilate mentre racconta barzellette
6:28 →	Soggetto 3 ucciso mentre fa battute sui calzoni attillati della polizia
6:29 →	Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Capitano e PCU Tennille
6:30 →	Soggetti 2 e 3 cominciano a fare battute sceme sui reciproci nomi
6:30 →	Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Kirk e PCU TJ Hooker
6:32 →	Tutti li prendono in giro
6:35 →	Soggetti 2 e 3 trovano la morte durante una squallida versione di "Questo Piccolo Grande Amore "
6:37 →	Soggetti 2 e 3 cominciano a sospettare di soggetti 1 e 4
6:38 →	Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Tattoo e PCU Ricardo Montelbon
6:39 →	Nella stanza echeggiano battute su nani e pessimi attori
6:40 →	Soggetto 2 colpito alle spalle, soggetto 3 si accorge che il killer è il soggetto 4 e lo uccide
6:41 →	Vari tipi d'improperi riempiono la stanza
6:44 →	Torna la pace
6:45 →	Una strana ilarità riempie la stanza
6:46 →	L'intera squadra viene cacciata dall'host, con la felicità degli altri giocatori
6:47 →	I soggetti 1 e 4 tornano ai giochi di corse

Se ci volete fare un regalo, mandate in redazione una cassa di birra



I bimbi della prima B hanno fatto una gita che non si dimenticheranno tanto facilmente

Punteggio ⇢ Ottavo posto (squalificato).
Costo di riparazione ⇢
£. 140.000.000
SOGGETTO 2 ⇢ In soli 27 secondi di gioco, il soggetto ha annientato entrambe le fiancate della vettura e ha disintegrato il motore.
Punteggio ⇢ Ottavo posto (squalificato e malridotto)
Costo di riparazione ⇢
£. 140.000.000
SOGGETTO 3 ⇢ Dopo aver causato dei danni irreparabili alla sua Viper è svanito definitivamente nel lago.
Punteggio ⇢ Ottavo posto (squalificato)
Costo di riparazione ⇢
£. 140.000.000
SOGGETTO 4 ⇢ Si è ribaltato ed è rotolato giù da un precipizio ancora prima di riuscire a superare la linea di partenza.
Punteggio ⇢ Ottavo posto (squalificato)
Costo di riparazione ⇢
£. 140.000.000

IL TERZO TEST: NEED FOR SPEED III

I soggetti decisero che, competere contro il computer, non sarebbe stato divertente, pertanto si concentrarono sull'idea di sfidarsi a vicenda. Sfortunatamente anche la persona che teneva i punteggi aveva la mente offuscata dall'alcool.

SOGGETTO 1 ⇢ Il nuovo stile di corsa aggressivo ha dato dei buoni risultati. Anche la tattica di insultare le madri dei propri avversari si è dimostrata valida.
SOGGETTO 2 ⇢ La sua guida ondeggiante gli ha causato molte perdite di tempo. In ogni caso, la decisione di superare gli avversari solo saltandogli sopra e gli ha permesso di arrivare spesso al primo posto.
SOGGETTO 3 ⇢ I terribili effetti dell'alcool su questo soggetto hanno peggiorato la sua capacità di guida in ogni senso.
SOGGETTO 4 ⇢ Dopo che l'apparecchietto per il test alcoolico ha segnato il valore di .17, il soggetto 4 è cominciato a diventare pericoloso. Dopo una collisione frontale con delle utilitarie e un autobus della scuola, il soggetto è stato considerato definitivamente inadatto alla guida.

LA CONCLUSIONE

I risultati del test hanno provato senza alcun dubbio che l'alcool è decisamente da evitare prima di mettersi alla guida, perfino nei giochi. Ora sappiamo con certezza che solo dei veri idioti potrebbero mettersi al volante ubriachi. La prossima volta che esagerate con l'alcool, fatevi accompagnare a casa o prendete un taxi, altrimenti non sarete più degni di leggere questa rivista.

IL RITORNO A CASA

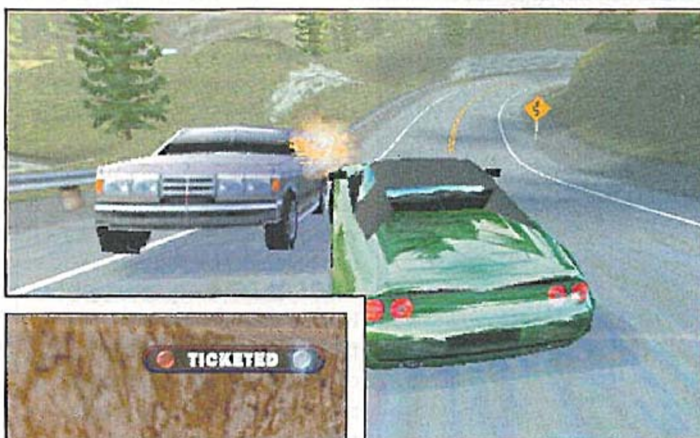
SOGGETTO 1 ⇢ Ha telefonato alla sua fidanzata ed è tornato a casa in grande stile.
SOGGETTO 2 ⇢ Ha chiamato un taxi ed è rientrato a casa pieno di pulci (che deve aver preso sul taxi, perché qui non ce ne sono).
SOGGETTO 3 ⇢ Ha dormito per terra fino al mattino seguente.
SOGGETTO 4 ⇢ Per niente stanco, ha chiamato altri redattori e insieme si sono recati a Montecarlo per giocare al casinò.





Quando si è sobri si tende a stare diligentemente sulla strada. Sotto l'effetto dell'alcool, i guidatori tendono a sperimentare nuove scorciatoie come campi, case e burroni.





Il signore su questa Mercedes andava a ritirare i suoi milioni. Lungo la strada ha fatto un brutto incontro (noi!!!).



Niente da fare. I poliziotti di *NFSIII* hanno resistito a tutti i nostri tentativi di corromperli. Non c'è stato verso di convincere questi tipi a lasciarci stare.





www.interact-acc.com

www.recoton.com

SV-283

V4 FX Racing Wheel SV-283
Questa unità volante con pedali usa il Microsoft™ Direct X 5 API per supportare la tecnologia Force FeedBack per PC dotati di Sistema Operativo Windows®95/98. Il volante tipo F1 possiede regolazione dell'altezza e dell'angolazione del piantone. Può essere posto sopra un tavolo, agganciato al bordo dello stesso e posto sotto le cosce. L'effetto Force FeedBack è regolabile in due modi diversi per meglio adattarsi al tipo di game.





SV-228 Moray Pad
JoyPad per PC con Sistema Operativo Windows® 95/98 progettato per non affaticare le mani e le dita. Sei tasti Fire per un controllo eccezionale. Due tasti Extra per funzioni speciali. Pad direzionale angolato per un utilizzo rilassato del pollice. Ergonomia del progetto.

SV-210



INTERACT®



SV-288

PC Raider Pro SV-210
Questo controller è l'ultimo joystick progettato da InterAct. La mano si appoggia in modo naturale per il massimo controllo dell'azione. 6 tasti Fire offrono tutta la potenza di fuoco se necessaria. Il controllo degli assi permette la migliore regolazione della precisione. Il controllo del gas è assolutamente corretto.



SV-280

SV-280 V3 Racing Wheel
Il volante con pedali che spopola in tutto il mondo. 300° di rotazione del volante, regolazione della sensibilità della sterzata, regolazione del piantone in altezza e angolazione, 8 tasti fuoco, visore a 8 direzioni, reallocazione delle funzioni. Può essere utilizzato anche sotto le cosce per la massima facilità d'uso.

- Multimedia Products
- Game Products (per Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
- PC Accessories

Without

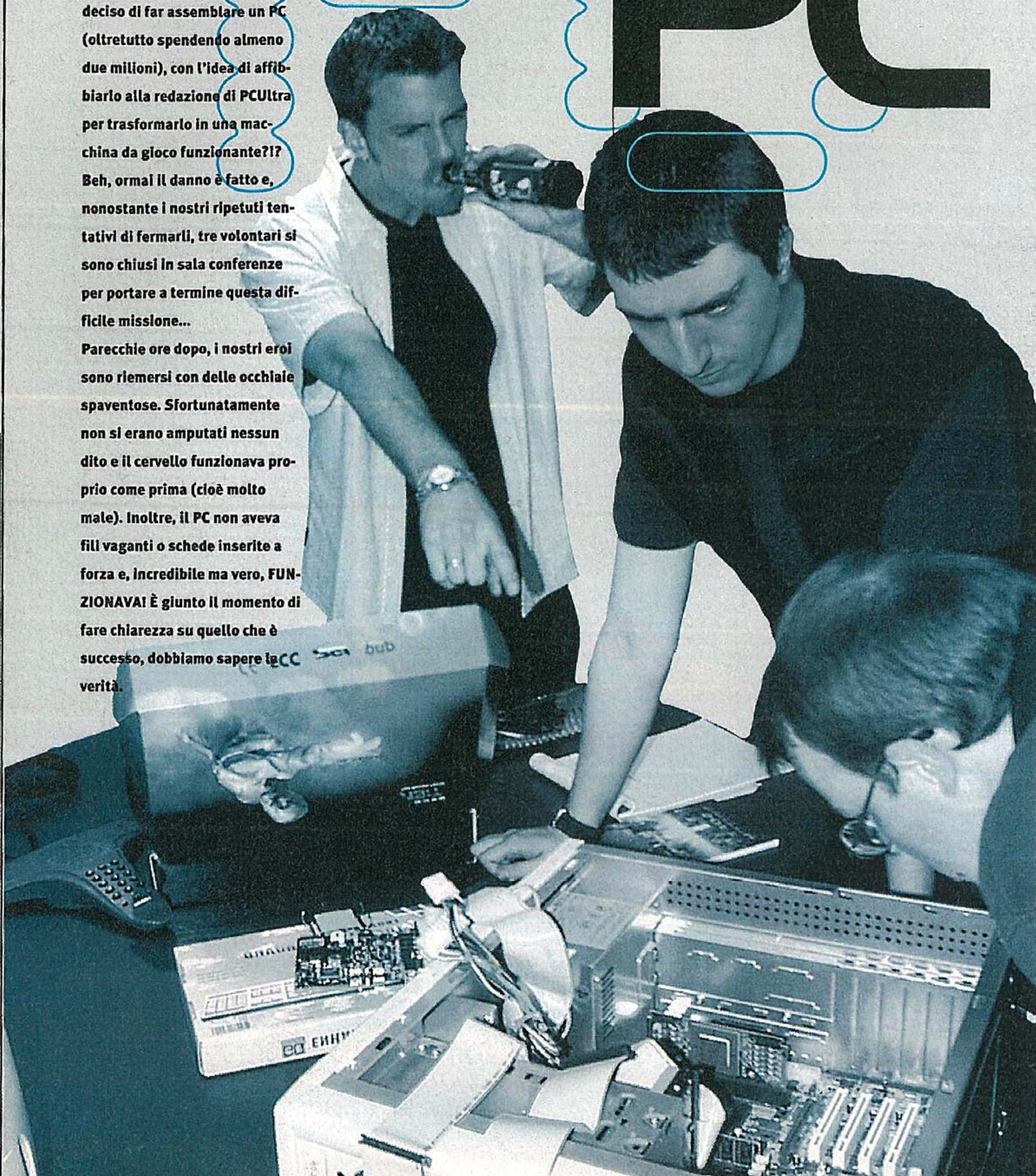
INTERACT®

they're just games

Recoton Italia Srl, Divisione Consumer Arcona • Via F. Lippi, 19, - Tel.02.2367595 - Fax 02.2665153

3 idioti e un PC

Chi è stato quel folle che ha deciso di far assemblare un PC (oltretutto spendendo almeno due milioni), con l'idea di affibbiarlo alla redazione di PCUltra per trasformarlo in una macchina da gioco funzionante?!? Beh, ormai il danno è fatto e, nonostante i nostri ripetuti tentativi di fermarli, tre volontari si sono chiusi in sala conferenze per portare a termine questa difficile missione...
Parecchie ore dopo, i nostri eroi sono riemersi con delle occhiaie spaventose. Sfortunatamente non si erano amputati nessun dito e il cervello funzionava proprio come prima (cioè molto male). Inoltre, il PC non aveva fili vaganti o schede inserite a forza e, incredibile ma vero, FUNZIONAVA! È giunto il momento di fare chiarezza su quello che è successo, dobbiamo sapere la verità.



L'espressione dell'alcolizzato nella foto è particolarmente sofferta, perché nella bottiglia c'erano 75° d'alcool

Ultimamente i giochi per PC richiedono configurazioni hardware sempre più potenti. Ogni sei mesi, noi poveri proprietari di computer siamo costretti a investire grosse quantità di denaro per far girare nel miglior modo possibile l'ultimo sparatutto in soggettiva uscito sul mercato. Per questa ragione, alcuni coraggiosi membri della redazione di PCUltra hanno deciso di provare l'impossibile: creare una macchina da sogno partendo da zero, assemblando ogni singolo pezzo.
Il nostro scopo in questa missione non era quello di risparmiare per costruire un PC (il fatto che la carta di credito del nostro direttore non superi le 200.000 Lire come spesa massima è ininfluente), ma piuttosto quello di mostrarvi come si mettono insieme i pezzi di questo puzzle elettronico. Durante questo viaggio vi daremo un po' di consigli su come ottenere il meglio, quindi prendete appunti. La macchina da gioco definitiva sta per vedere la luce!

*Nota: tutti i prezzi che vi possiamo eventualmente suggerire variano in continuazione e cambiano, ovviamente, da negozio a negozio.

IL CASE

DA CONSIDERARE ---› L'alimentazione è importante. I nuovi PC possono avere un'alimentazione a 250 Watt (o anche a 300). Altri elementi fondamentali sono la dimensione (minitower, midtower o fulltower) e la dimensione della scheda madre (AT e ATX sono le due possibilità, per quanto riguarda la "motherboard"... basta dare un'occhiata alla confezione per capire di che scheda madre si tratti)
CONSIDERAZIONI DA FARE ---› AT, ATX, midtower, minitower
LA NOSTRA SCELTA ---› Midtower ATX 250 Watt
PERCHÉ ---› La maggior parte delle nuove schede sono ATX (non c'è voluto molto a decidere, quindi). Per quanto riguarda le dimensioni, abbiamo optato per una midtower (un po' più grande della minitower) che offre maggiore spazio per eventuali aggiornamenti futuri. Non dimenticate mai di considerare che presto dovrete cambiare qualche pezzo del vostro PC
COSTO ---› £. 95.000

LA SCHEDA MADRE

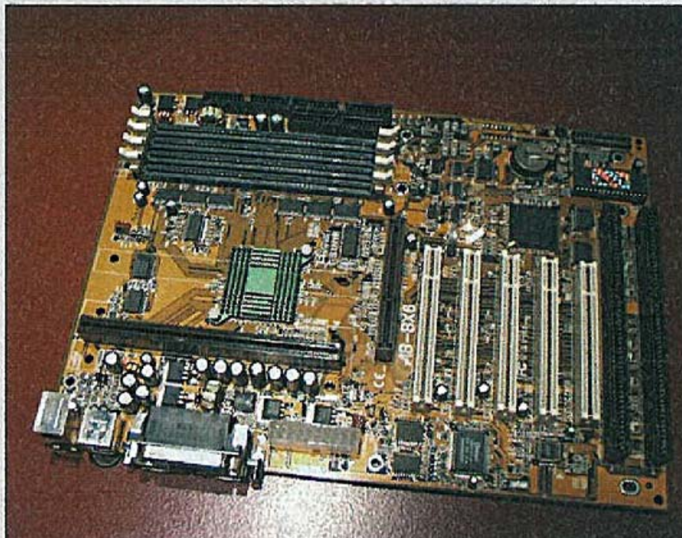
DA CONSIDERARE ---› La dimensione (AT o ATX), il numero e la varietà di slot (ISA, PCI e AGP) sono i fattori più importanti da valutare. Il chipset è cruciale (l'Intel BX 440 è la scelta del momento) proprio come il BIOS (il sistema operativo che gestisce le funzioni principali della vostra scheda madre). Anche la velocità del BUS (che può essere di 66MHZ o 100 MHZ) è molto importante, visto che influenza pesantemente le prestazioni generali del vostro PC.
Chiaramente cercate di prendere una scheda che funzioni a 100 MHz. Calcolate anche il numero di slot per la RAM che propone la scheda madre (ne deve avere almeno 4). La vostra decisione principale, comunque, riguarda il tipo di slot per il processore. Ce ne sono essenzialmente due tipi, con un terzo che sta guadagnando rapidamente popolarità:
1) SLOT 1 – Quello per i Pentium II e i Pentium III della Intel.
2) SOCKET 7 – Il sistema dai processori AMD K6-2.
3) SOCKET 370 – Il nuovissimo formato progettato dalla Intel per i chip Celeron. Costa poco e produrlo si rivela sicuramente la scelta più economica.
CONSIDERAZIONI DA FARE ---› Il formato dello slot per il CPU, la velocità di bus e le schede aggiuntive (probabilmente 2 ISA, 4 o 5 PCI e 1 AGP)
LA NOSTRA SCELTA ---› Abit BX6 v2.0 (velocità di bus 100 MHz, Slot 1,5 slot PCI)
PERCHÉ ---› Questa particolare scheda Abit offre un programma chiamato Soft Menu che consente di utilizzare il setup della scheda madre (CMOS) per impostare la velocità e il voltaggio del processore. Questo in pratica vi consente di evitare casini con le impostazioni dei jumper sulla scheda (che in pratica sono dei piccoli interruttori di plastica che servono a cambiare le impostazioni della motherboard). Inoltre sono presenti tutte le caratteristiche più recenti, compreso il chipset Intel BX440 e il supporto per AGP
COSTO ---› £. 250.000



Foto di gruppo. Notate l'espressione felice della scheda madre che non vede l'ora di essere maneggiata dalle nostre sapienti mani.

IL PROCESSORE

DA CONSIDERARE ---› Il tipo di slot (vedi sopra "scheda madre"), la velocità e il costo. Forse potreste anche essere interessati all'overclock (utilizzare la scheda madre per potenziare il rendimento del processore)
CONSIDERAZIONI DA FARE ---› AMD K6-2, Intel PII, Intel Celeron, Intel PIII
LA NOSTRA SCELTA ---› Intel Celeron PII 400
PERCHÉ ---› Abbiamo scelto il Celeron perché costa molto poco, ha ottime prestazioni e resiste perfettamente agli overclock. Alcuni test hanno dimostrato che è possibile far funzionare un Celeron 366Mhz alla incredibile velocità di 500Mhz senza troppo surriscaldamento. Noi ci accontenteremo di overclockare il nostro da 400MHz a 500MHz
COSTO ---› £. 300.000


Lezione 1: 2 slot lunghi e neri = ISA, 5 slot bianchi = PCI, 1 marrone = AGP, lo slot nero lungo = processore, 4 slot neri = RAM

IL DISCO RIGIDO

DA CONSIDERARE ---› La dimensione e il prezzo. Alcuni titoli (come *Sin*, per esempio) costringono ad avere almeno 6GB. Chiaramente più è alta la capacità di spazio, maggiore sarà il prezzo. Potreste anche considerare di prendere un disco SCSI. SCSI è un'interfaccia decisamente più rapida (fino a 80MB al secondo), ma anche molto più complessa. Inoltre richiede necessariamente l'acquisto di un controller SCSI (al prezzo di circa £ 300.000). Calcolate anche che i dischi rigidi SCSI sono notevolmente più cari di quelli EIDE (Enhanced IDE), con prezzi che superano anche il milione di lire per quelli più capienti. A meno che non siate i figli segreti di Bill Gates o che siate dei veri esperti di PC, vi consigliamo di





Lezione 2: Installate processore e RAM prima di fissare la scheda madre nel PC.



Lezione 3: Dopo aver fissato il CD-ROM e il disco rigido nel case, installate la scheda madre e collegate i cavi.

starne decisamente alla larga
CONSIDERAZIONI DA FARE ⤳ Almeno 6 GB (meglio 10 GB), prendere solo marche conosciute (Seagate, Western Digital, Quantum)
LA NOSTRA SCELTA ⤳ 10.1GB Western Digital Caviar Ultra DMA/33
PERCHÉ ⤳ L'abbiamo trovato scontato sotto le £ 400.000, un ottimo prezzo.
COSTO ⤳ £. 360.000 (dopo lo sconto)

LA RAM

DA CONSIDERARE ⤳ La scheda madre determina il tipo di RAM che potrete utilizzare. Per farla breve diciamo che è consigliabile acquistare la maggior quantità di RAM, ma ricordate che i nuovi DIMM (il nuovo tipo di memoria a 168 pin) costano meno dei SIM. Quindi se avete acquistato una motherboard recente con supporto per moduli DIMM, vi consigliamo di comprare più memoria possibile. Per esempio, potreste comprare 32MB di DIMM per £. 80.000, mentre 32MB di SIMM vi costerebbero £. 130.000. Un altro fattore è la velocità. La PC100 SDRAM funziona a 100MHz di velocità bus (anziché a 66MHz o meno)
CONSIDERAZIONI DA FARE ⤳ EDO RAM SIMM per i vecchi sistemi o PC100 SDRAM per le nuove schede madri
LA NOSTRA SCELTA ⤳ 128MB PC100 SDRAM
PERCHÉ ⤳ È rapida e sfrutta le nuove potenzialità delle schede madri a 100MHz
COSTO ⤳ £. 300.000

QUANTO E' COSTATO?

CONTENITORE	105.000
SCHEDA MADRE	249.000
PROCESSORE	299.000
DISCO RIGIDO	350.000
RAM	335.000
SCHEDA VIDEO	199.000
CD-ROM	99.000
SCHEDA SONORA	159.000
SPEAKER E SUBWOOFER	170.000
MONITOR	399.000
WINDOWS	214.000
TASTIERA	35.000
MOUSE	39.000
CONFEZIONE DA SEI BIRRE	12.000
ECCESSO DI MATERIALE DECORATIVO	120.000
TOTALE	2.600.000 (scontato)

LA SCHEDA ACCELERATRICE

DA CONSIDERARE ⤳ Per noi giocatori si tratta dell'elemento più importante, e sicuramente quello che influenzerà di più le prestazioni del nostro PC nei videogiochi. Eccone alcune fra le migliori:
1) TNT – È una scheda 2D/3D con un eccellente supporto Direct 3D con un numero crescente di giochi che supportano OpenGL (Nota: la TNT2 è già disponibile sul mercato)
2) MATROX G200 + VOODOO 2 – La G200 è un'eccezionale scheda, ma nel settore 3D non regge il confronto con le dirette rivali. Per questo vi consigliamo di affiancarle una scheda Voodoo 2 da usare solo per i giochi 3D
3) VOODOO BANSHEE - Un'altra scheda integrata 2D\3D, che offre ottime prestazioni nei giochi a un prezzo più che ragionevole (anche se è comunque un po' meno potente della Voodoo 2). Calcolate comunque che ormai è disponibile la nuova Voodoo 3, per cui se volete una scheda 3Dfx questa dovrebbe essere la vostra scelta. Un altro fattore da esaminare riguarda la scelta fra AGP e il PCI. L'AGP è più rapido
CONSIDERAZIONI DA FARE ⤳ TNT2 o una Voodoo 3 3000
LA NOSTRA SCELTA ⤳ 16MB Diamond Viper 550 AGP (era gratis...)
PERCHÉ ⤳ Perché ne abbiamo trovata una in ufficio e non è affatto male
COSTO ⤳ £. 250.000

IL DRIVE CD-ROM

DA CONSIDERARE ⤳ La velocità è una cosa da considerare, ma spesso viene sopravvalutata. Al momento la velocità arriva fino a 50X. I drive per CD-ROM sono disponibili anche in versione SCSI (più rapidi e più affidabili), ma il loro prezzo è eccessivamente alto. Occorre infatti un controller apposito che costa circa 300.000 lire. Potreste inoltre considerare la possibilità di acquistare un masterizzatore in grado di duplicare i CD
CONSIDERAZIONI DA FARE ⤳ Marca e velocità
LA NOSTRA SCELTA ⤳ Genius Super 40X Max
PERCHÉ ⤳ L'abbiamo trovato a un buon prezzo
COSTO ⤳ £. 119.000

OVERCLOCK

Un computer è un po' come un motore. Potrete modificarlo a vostro piacimento, purché sappiate quello che state facendo. Alle velocità più basse, eseguire un overclock non comporta grandissimi rischi. Più si cerca di spingere "l'acceleratore" e più si rischia di fare dei danni. Innanzitutto occorre spendere del denaro in ventilatori – almeno uno deve essere piazzato proprio davanti al chip e un altro all'interno del case. In commercio esistono un sacco di ventilatori per il Celeron che dovrete avere assolutamente prima di tentare un overclock. Noi siamo riusciti a portare un 400MHz fino a 500MHz, con solo qualche piccolo problema minore. Il chip FSB (Front Side Bus) è arrivato da 66MHz a 83MHz... ovviamente bisogna riuscire a fermarsi in tempo. Ecco alcuni consigli su come capire che avete esagerato:

⤳ Un sottile ma costante filo di fumo che si innalza dal vostro PC
⤳ Siete in grado di riscaldare gli avanzi della cena di ieri posando il piatto sul PC
⤳ Il chip è in grado di tenere caldo l'appartamento dopo che il padrone di casa vi ha tagliato il riscaldamento
⤳ La CPU si polverizza dal calore
⤳ Amici che abitano nel deserto del Sahara vengono a trovarvi e vi supplicano di aprire le finestre di casa
⤳ Osservare il vapore presente sopra il PC vi provoca strane visioni
⤳ Quando aprite la porta di casa una nube tossica fuoriesce sul pianerottolo
⤳ Riuscite a friggere un uovo sul processore
⤳ La vostra casa implode e si trasforma in un quasar
⤳ La temperatura del chip è superiore a quella del sole e tutto si polverizza intorno a voi

DOVE FARE ACQUISTI

Ci sono centinaia di posti dove potrete acquistare il vostro PC dei sogni. Noi vi indichiamo qua sotto alcuni dei più famosi. Il nostro consiglio comunque, è quello di girare per vedere che prezzi fa ogni singolo negozio. Spesso ci sono differenze notevoli e si possono risparmiare parecchi soldi.

Computer Union

Vobis

Computer Discount

LA SCHEDA AUDIO

DA CONSIDERARE → Una buona scheda sonora è in grado di migliorare moltissimo un'esperienza di gioco. La qualità dipende direttamente dalla marca della scheda audio e dalle casse che utilizzate. Come diceva la mia insegnante di inglese: "3D or not 3D". Se avete già gli speaker e volete un effetto surround, compratevi una scheda che sia in grado di sfruttare questa caratteristica
CONSIDERAZIONI DA FARE → La linea Sound Blaster della Creative è sempre leader del settore, sebbene Aureal e Diamond stiano migliorando moltissimo negli ultimi mesi. Le schede sonore e gli speaker normalmente hanno prezzi contenuti, ma esistono anche molti prodotti scadenti
LA NOSTRA SCELTA → Aureal A3D Vortex 2.0
PERCHÉ → La Aureal ci ha mandato un sacco di schede per i nostri test e ce n'era rimasta una in un cassetto
COSTO → Circa £. 150.000 se non ne trovate una per caso in un cassetto

LE COSE INDISPENSABILI

DA CONSIDERARE → Il modem è obbligatorio. Prendetevi un 56K che supporti il V.90. Procuratevi anche una tastiera decente (provate i tasti W, A, S e D per *Quake*) e un buon mouse. Gli speaker sono un lusso, ma vi conviene trovare un set che includa un subwoofer
CONSIDERAZIONI DA FARE → Lo US Robotics Sporster o il Diamond SupraMax v.90, un mouse Logitech o Microsoft con due pulsanti più rotella, degli speaker Cambridge SoundWorks o Yamaha (ne occorrono 4 se volete lo stereo surround)
LA NOSTRA SCELTA → Speaker Sony con subwoofer
PERCHÉ → Anche quelli li abbiamo trovati in ufficio
COSTO → Intorno alle £. 150.000

QUANDO E COME AGGIORNARE IL PC

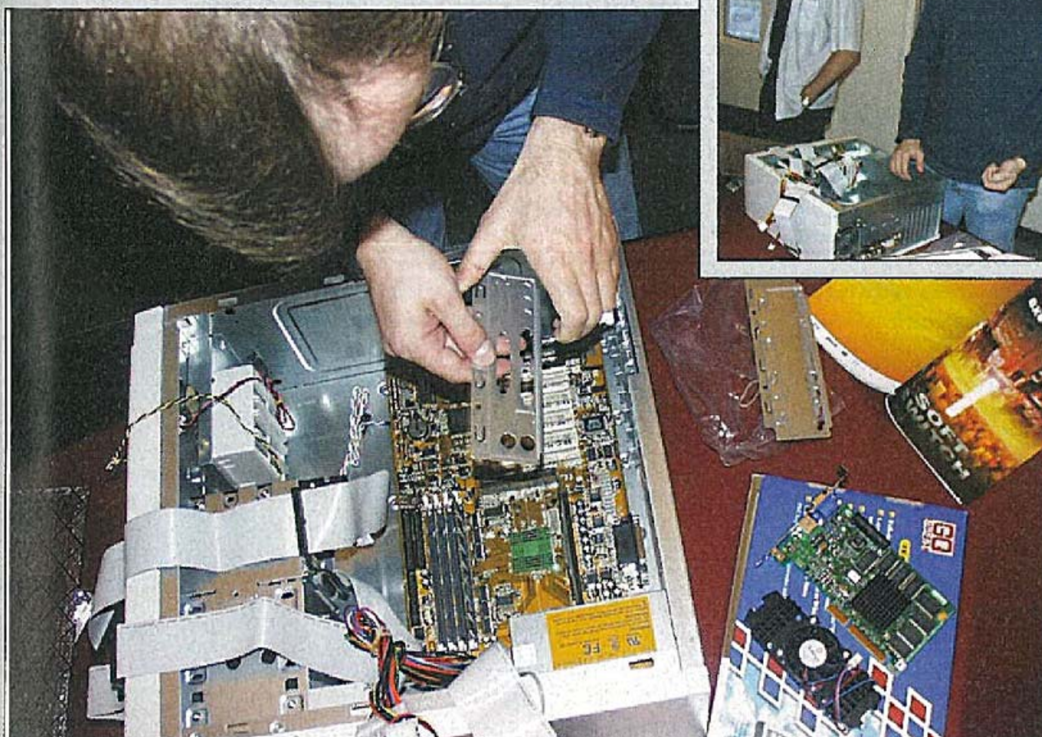
Aggiornare il computer è una decisione molto personale che dipende da una serie di fattori quali la vostra configurazione attuale, quello che desiderate poter fare, quello per cui vi serve realmente e naturalmente quanti soldi potete spendere. Ecco qualche consiglio su come rendere attuale il vostro PC

DI COSA DISPONETE → Un P75 – 166, 16 MB RAM, 4/8X CD-ROM, scheda grafica 2D, disco rigido da 1,2 GB, un modem 28.8
COSA VI CONVIENE FARE → Le uniche cose che potrete salvare del vostro vecchio PC sono il case (contenitore), il floppy, il disco rigido, la tastiera e il mouse. Un Celeron PII a 333MHz ormai costa veramente poco e può essere potenziato col sistema di overclock, per arrivare a 400MHz. Aggiungere RAM e un HD migliore è fondamentale per poter utilizzare le nuove generazioni di programmi e videogiochi. La vecchia motherboard su queste unità non offre supporto per i processori a 400 MHz, quindi fare aggiunte su macchine come queste sarebbe praticamente impossibile. Noi vi consigliamo di buttare via tutto e di comprarne uno nuovo
COSTO APPROSSIMATIVO → Dal milione e mezzo ai quattro milioni per un PC nuovo



DI COSA DISPONETE → P (I o II) 200-266, 32 MB RAM, 8/16 CD-ROM, 3-4GB di disco rigido, scheda 2D più Voodoo1
COSA VI CONVIENE FARE → Avete due possibilità: comprare un PC nuovo, oppure tirarvi su le maniche e mettervi sotto. Noi vi consigliamo la seconda opzione, che è anche la più divertente. Controllate la scheda madre per capire quale sia la massima capacità di RAM che può contenere. Se supporta anche processori più potenti, tirate fuori quel vecchio 233 e ficcateci dentro un Celeron 400. Prendete almeno 64 MB di RAM, un nuovo disco rigido (da 3 a 4 GB va benissimo) e compratevi una nuova scheda 3D (una buona scelta sarebbe la Voodoo III, la TNT 2 o la Savage 4). Ora la vostra macchina sarà in grado di farvi giocare a praticamente tutti i giochi in commercio (tranne *Trespasser*, ma tanto non esiste un PC in grado di riuscirci)
COSTO APPROSSIMATIVO → Un milione

DI COSA DISPONETE → PII 300 – 450, 64 MB di RAM, un CD-ROM 32X, da 6 a 8 GB di disco rigido, una scheda TNT o una buona scheda 2D con una Voodoo2.
COSA VI CONVIENE FARE → Aggiungere RAM è sempre una buona cosa. Anche cambiare scheda 3D. Con una TNT2 o Voodoo 3, migliorerete moltissimo le prestazioni del vostro amato PC. Fra un anno circa quel processore comincerà a essere un po' vecchiotto (i 700MHz non tarderanno ad arrivare). Quindi mettete da parte questo servizio di PCUltra per quando vi servirà
DI COSA DISPONETE → PIII 500, 128MB di RAM, CD-ROM 40X, 10 GB di disco rigido, Quantum Obsidium x-24 dual Voodoo 2 e un monitor placcato oro
COSA VI CONVIENE FARE → Il vostro computer è una bomba, quindi investite il vostro denaro in azioni di borsa

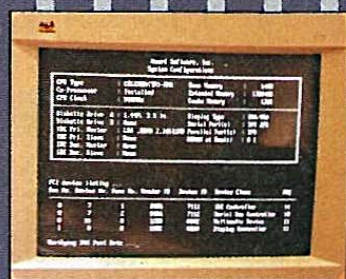


Lezione 4: La maggior parte dei contenitori vengono distribuiti con una serie di adattatori per tutti i tipi di schede madri. Scegliete quello che si addice meglio alla vostra e fissatelo con delle viti.

Bere alcool durante l'assemblaggio di un PC è fortemente sconsigliato se non volete buttare via tutto



Lezione 5: Non gettate mai i manuali nella spazzatura, specialmente se essi includono importanti informazioni per l'installazione (la persona a cui mi rivolgo ha capito perfettamente che sto parlando di lui).



L'accensione: Dita incrociate per tutti e bisbigli di preghiera.

DIARIO DI UN'INSTALLAZIONE

Uno dei problemi maggiori riguardanti la costruzione di un PC è la paura iniziale di mettersi sotto e cominciare ad armeggiare con le interiora del mostro. In realtà non si tratta di una cosa difficile. I PC sono piuttosto robusti. Trattateli con cura, ma non siate troppo timorosi di rompere qualcosa. È importante comunque ricordarsi di cosa si è toccato o spostato, per poter essere in grado di rimettere tutto a posto. Seguite le istruzioni dei manuali, per una volta: ricordate che si tratta di hardware e non di software!

GIORNO UNO ···} Abbiamo comprato tutti i componenti. Arrivati in redazione ci siamo accorti che avevamo dimenticato il floppy e il mouse.

GIORNO DUE ···} Abbiamo comprato tutti i componenti mancanti e un po' di birra.

6:15 PM ···} Il CD-ROM viene fissato al case (il contenitore).

6:25 PM ···} Sergio: "Ho una grande fiducia in me stesso e so perfettamente quello che faccio".

6:51 PM ···} Inizio tentativo di montare il drive per i floppy disc.

6:52 PM ···} Il drive dei floppy è sparito. Inizio ricerca di quel maledetto floppy.

6:55 PM ···} Il drive del floppy viene rintracciato. Ora ha finalmente inizio l'operazione di montaggio.

6:56 PM ···} Il tentativo fallisce per colpa di Sergio che tenta di montarlo al contrario.

6:57 PM ···} Dopo essere riusciti a inserire il floppy, siamo passati all'operazione di fissaggio tramite viti. Purtroppo le viti erano troppo grandi.

6:58 PM ···} Siamo riusciti a trovare altre viti che, speriamo, non servisser o troppo alla mensoliera da cui le abbiamo prese.

7:00 PM ···} Tentativo di montare l'HD (Hard Disk).

7:01 PM ···} Inizio fantasticheria collettiva riguardo la possibilità di montare DR (Denise Richard). Logicamente nel frattempo abbiamo perso le viti del disco rigido.

7:02 PM ···} Successo nel montaggio (del Disco Rigido).

7:03 PM ···} Inizio fase di contemplazione prima di montare la scheda madre e perdita cavo IDE.

7:04 PM ···} Il cavo viene rintracciato all'interno della scatola della scheda madre. Inizia una lotta estenuante per connetterlo al CD-ROM.

7:07 PM ···} 128 Mega di memoria DIMM vengono inseriti con facilità nello slot della scheda madre. Sergio: "Una bazzecola, una fesseria".

7:09 PM ···} Scoperto allegato alle istruzioni che riporta scritta in inglese: "Important Notice: Read First" – Documento cestinato istantaneamente senza essere letto.

7:10 PM ···} Installazione scheda madre comincia. Stefano: "Allora come lo installiamo questo coso?". Luca (l'esperto): "Beh, li vedi quei buchini in basso? Lì dentro si deve infilare la cosa del coso, c'è un'altra birra?".

7:11 PM ···} Cose del coso infilate, scheda madre fissata.

7:20 PM ···} La scheda madre viene miracolosamente fissata al suo posto.

7:22 PM ···} Il procedimento d'assemblaggio viene ritardato per l'impossibilità di mettersi d'accordo su quale cacciavite usare.

7:24 PM ···} Un cacciavite non magnetizzato viene rubato dalla redazione di PSM.

7:25 PM ···} Qualcuno suggerisce di fissare tutto col nastro isolante...

7:26 PM ···} Luca per sincerarsi

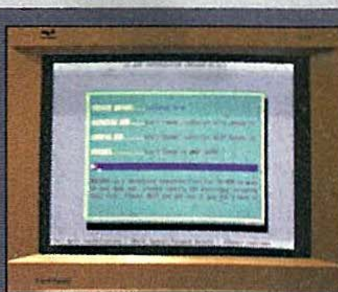
Incredibile! Funziona!!! In ogni caso, la prima volta vi consigliamo di premere il tasto d'accensione con un bastone.



Controllate tutti i cavi e non infilate nessuna spina in nessuna presa finché non vi sarete allontanati sufficientemente!!!








Il manuale della scheda madre contiene istruzioni per il CMOS. Leggetele. La "auto-detection" del disco rigido è la prima funzione.

C'è scritto: leggete il foglietto o sarete in pericolo!

Se qualcosa non va, niente paura: leggete le istruzioni.

consulta un manuale, ma è di un altro computer. Iniziano a volare gli insulti.

7:45 PM ---> La scheda madre viene finalmente fissata. Il processo viene effettuato stringendo ogni vite un po' e poi passando alla successiva. Tale operazione deve essere ripetuta finché tutto non sarà bloccato saldamente.

7:47 PM ---> È stato trovato un cavetto in eccesso. Inizia un dibattito per capire se ci siamo scordati qualcosa.

7:48 PM ---> Dopo aver analizzato la situazione, decidiamo che si tratta solo di un cavetto in eccesso e non avevamo sbagliato nulla.

7:57 PM ---> Stefano (finendo una birra): "Facile vero?".

8:01 PM ---> Effettuato il collegamento del cavo dell'HD IDE a IDE 1 sulla scheda madre. Prima di fare questo, ci siamo assicurati che l'impostazione dei jumper sul disco fosse impostata su "Master".

8:03 PM ---> Il cavo IDE si stacca un paio di volte. Luca: "Ricordate che il cavo Ide deve essere fissato con il margine rosso rivolto verso l'alimentazione del disco?".

8:05 PM ---> Ci eravamo scordati del ventilatore avanzato per il Celeron. Abbiamo estratto nuovamente il chip, inserito il ventilatore su chip e reinserito il chip.

8:10 PM ---> Stefano (aprendo una birra): "Allora, lo accendiamo?".

8:12 PM ---> Stanghetta di metallo rimossa dal retro del case (il contenitore) per inserire la scheda Diamond Viper 16MB 550 in slot AGP.

8:14 PM ---> Scheda audio Aureal 3D inserita in slot successivo.

8:20 PM ---> "Okay, ora infiliamo la spina e diamo il conto alla rovescia 3 – 2 – 1".

8:21 PM ---> Non succede nulla.

8:22 PM ---> Stefano rutta e preme l'interruttore d'accensione dietro al PC.

8:23 PM ---> Accesso al BIOS, impostazione dati e autoindividuazione del disco rigido avviata.

8:28 PM ---> Mancato riconoscimento della CPU. Tentativo ripetuto, Overclock effettuato a 83MHz..."Che cacchio".

8:45 PM ---> Dopo avere spento e riacceso più volte, la velocità della CPU è ufficialmente impostata su 400 @ 66MHz velocità di bus... il chip è stato riconosciuto.

8:50 PM ---> Disco Rigido non riconosciuto anche se è nel CMOS. Dopo un momento di sconforto ci rendiamo conto di dover installare il drive EZ. Inizia la ricerca del dischetto.

8:55 PM ---> Individuato un dischetto con su scritto "Non Buttare" nella spazzatura. Tutti si guardano male reciprocamente.

9:00 PM ---> Dopo aver usato un altro computer per creare un disco di avvio, lanciamo il driver E-Z. Purtroppo, ancora non viene riconosciuto il nostro HD. Alcuni di noi si fanno prendere dalla rabbia.

9:30 PM ---> Mentre qualcuno prende a calci gli scatoloni e dice parolacce, gli altri due creano un altro disco d'avvio usando un computer differente. Successo!!! L'euforia regna, mentre dividiamo il disco rigido in due partizioni da 5GB.

9:45 PM ---> Installazione dei driver per far funzionare il CD-ROM da DOS. Successivamente prendiamo il CD di Windows 98 e lanciamo il "setup".

10:25 PM ---> Il geniale Sergio Pennacchini decide di creare un disco di ripristino di Windows. Per effettuare questa operazione cancella definitivamente il floppy d'avvio di installazione di Windows 98. Seguono due minuti di insulti umilianti.

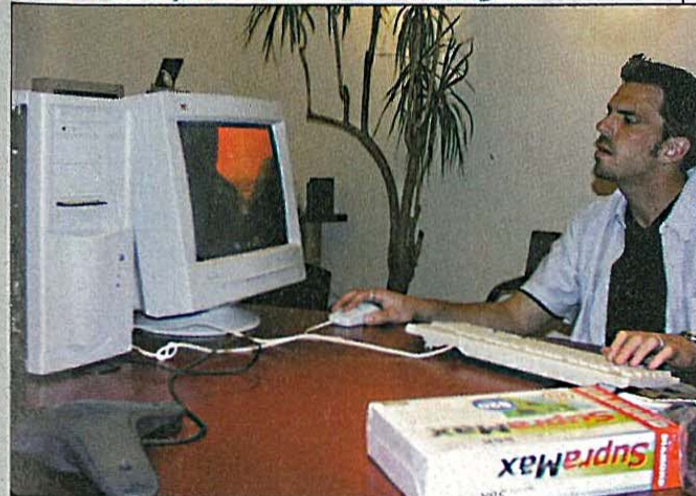
10:25 PM ---> Installazione di *Quake II*. Tutti si sparano dei bicchierini di Jagermeister nella gola.

10:35 PM ---> *Quake II* va in crash. Dopo un momento di panico, decidiamo di installare nuovamente le Direct X 6.

10:45 PM ---> Lanciamo nuovamente *Quake* usando le open GL. Stefano perde i sensi.

10:55 PM ---> Ora che *Quake II* gira senza problemi da 10 minuti, possiamo ufficialmente dichiarare riuscito il processo d'assemblaggio.

Quando *Quake II* funziona bene, potete avere la certezza che il vostro PC sia in perfetto ordine... momento di gioia.



Ma non è ancora finita. Perché il PC sia in tono con lo stile di PCUltra occorrono delle decorazioni appropriate ed eleganti.



La serie di eventi descritta è autentica. Nessun animale ha subito violenza per giungere a questo capolavoro

IL MARINE DI QUAKE IN:

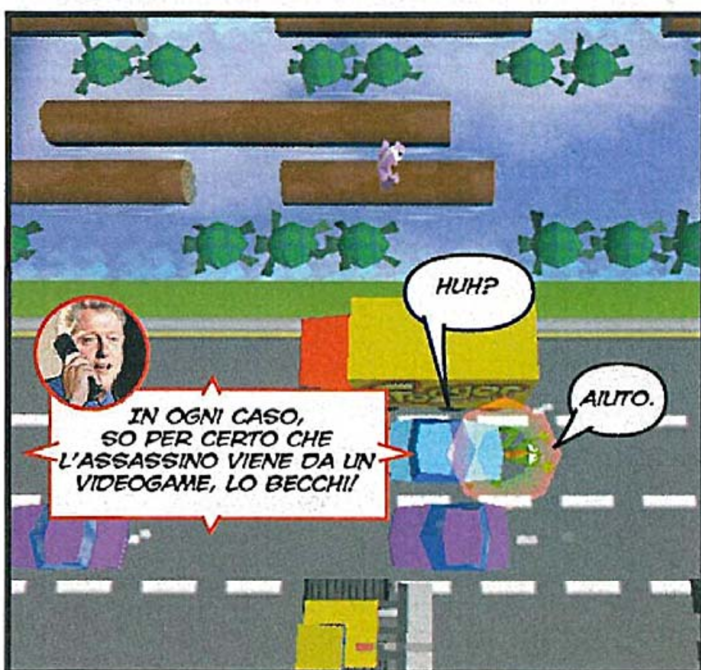
"CHIAPPE FUMANTI!"

DOPO AVER SCONFITTO LA FORZA DI INVASIONE STROGG, IL MARINE DI QUAKE E' TORNATO SULLA TERRA. ANNOIATO DALLA VITA QUOTIDIANA, IL SIMPATICO ENERGUMENO HA DECISO DI METTERE SU UN'INNOCUA ATTIVITA' COMMERCIALE. ACCOMPAGNATO DALLA SUA FEDELE RAILGUN, IL NOSTRO EROE AFFRONTA LE FORZE DEL MALE... PER DENARO.










HMM... ORA HO BISOGNO DI UN AIUTANTE.
MERDA, QUESTO AIUTANTE E' UNA CACCOLA.
SONO QUI SOTTO, CAPO!
SARAI BELLO TE!!! COME PENSI DI SCOVARE CHI STA MINACCIANDO IL PRESIDENTE?
NON PREOCCU-PATEVI...


SALVE A TUTTI, SONO TIGER WOODS, DEL TIGER WOODS GOLF 99 DELLA EA SPORTS...
QUANDO NON MI CIMENTO CON TIGER WOODS 99 DELLA EA SPORTS, MI CONCENTRO NELLA RISOLUZIONE DI CRIMINI E MISFATTI... IL TIPO CHE STATE CERCANDO NON E' ALTRI CHE...


... IL CERVO DI DEER HUNTER!
OH CAZO!
DETESTO I CERVI BA-STARDI!
ECCOLO, STERMINIAMOLO!


DOVE PORCA VACCA E' FINITO IL CORNUTONE?
BENVENUTI A EVERQUEST, GRADIRESTE ACQUISTARE UN PAIO DI STIVALI IN PELLE RATTOPPATI?
Gylewyn
Quake Marine
Holly Windstalker
BELLA GNOCCA!
NON VI PERMETTERO' DI DARE LA CACCIA AI CERVI INDIFESI NEL MIO REAME!
Sidekick


DOPO MILLE GRIDA E GRUGNITI...
LA MIA MILZA ELFICA! QUEI BA-STARDI ME L'HANNO ASPORTATA!
NIENTE MALE, EH? ORA PROCEDIAMO!
HO APPENA VISTO QUEL CERVO BASTARDO NEL TERZO LIVELLO!
Holly Winds alker
Gylewyn
Sidekick


NELLA TERRA CONGELATA DI WORMS...
AAGGHH!!
Sidekick
100
POOT!
OH CAZO!
LA GUERRA FA MALE!













Nella stesura originale l'assistente doveva risorgere nei panni di un maestro Jedi

IL SERVER NON RISPONDE...

COSA CAZZ...












OH MIO DIO E' IL MIO CERVO DOMESTICO!
PORCACCIA PUTT...!
MA IO CHE C'ENTRO QUI?


INTANTO, GLI AUTORI DI QUESTO OBBROBRIO ...
NON CI POSSO CREDERE, STIAMO FACENDO SEMBRA-RE MYST DIVER-TENTE!
HMMM, DOBBIAMO ELIMINARE UNA VIGNETTA!
(ANSIMA)
QUESTO FUMETTO E' UNA SCHIFEZZA!


NOOO!!!!
TUTTO CIO' E' DISDICEVOLE!
BECCATI QUESTA!


SARA' MEGLIO CHE TU NON SPARI PIU' AL MIO FLUFFY!
MALEDIZIONE, E ORA CHE SI FA?
OH CAZO!
VI RICORDATE DI ME? SONO UN PROTAGONISTA DELL'A-TEAM!
HO UN'IDEA!


OH CAZO!
FACCIAMO UNA GRAN FESTA!!!
E FECERO FESTA FELICI E CONTENTI! FINE

Total QUAKE Control

Sono uscite un mucchio di nuove periferiche per gli sparatutto in soggettiva. Al secchio mouse e tastiera? Beh, non ancora.

In uno sparatutto in soggettiva è fondamentale avere un perfetto controllo del proprio personaggio. Qui a PCU siamo seguaci della filosofia mouse/tastiera, ma il mercato offre anche soluzioni alternative. Nel tentativo di raggiungere la perfezione in *Quake*, abbiamo deciso di fare alcune prove. Ecco cosa abbiamo scoperto.

SPACETEC SPACEORB 360

Prima di correre, imparate a camminare

PREZZO→	L. 120.000 (circa)
BUNDLE→	Nada

Che lo amiate o no, SpaceOrb è il più famoso tra i controller per sparatutto 3D. Nonostante sia uscito da un bel po' di tempo, è l'unico che è stato in grado di sopravvivere e di guadagnarsi un folto seguito. In pratica questo controller è composto da due elementi: una specie di palla (l'Orb, appunto) e un semplice gamepad. In teoria questo Orb dovrebbe rappresentare la vostra testa. Potete spostarla verso l'alto o verso il basso, o farla ruotare a destra e a sinistra. Spingendo la sfera di lato, otterrete un perfetto strafe. In poche parole, questo aggeggio è in grado di compiere tutti i movimenti che solitamente sono affidati al vostro mouse.
La parte destra del controller è composta da sei bottoni ben posizionati. Due sono a portata di indice, mentre gli altri quattro possono essere raggiunti con il pollice. Avrete bisogno di molto tempo per abituarvi a questo tipo di controllo e per ottenere risultati accettabili dovranno passare almeno 20 ore di gioco. In ogni caso, a nostro parere, non sarete mai in grado di eseguire manovre complesse con la stessa facilità del metodo classico. Siamo andati in giro per ore, per le arene di *Quake II* come dei perfetti idioti ubriachi (cosa che in effetti siamo...), prima di fare qualche progresso. Pensare che la palla sia la vostra testa non vi sarà molto di aiuto. Per titoli come *Jedi Knight*, *Battlezone* o *Half Life*, i sei bottoni non sono sufficienti, anche se lo sono, invece, per *Quake II*. Come per la maggior parte dei controller di questo tipo, non è garantita la piena compatibilità, ma bisogna dire che la SpaceTec continua a estendere il supporto per i nuovi prodotti. Insomma, questo SpaceOrb 360 è il classico "prima prova, poi compra".





PUNTEGGIO 6



PRATICAMENTE INUTILE

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO→ **Fred**



O.K.
- → Confortevole
- → Ottimo supporto per i nuovi titoli
- → Completamente programmabile

K.O.
- → Movimenti limitati
- → Difficile abituarsi
- → Numero di bottoni insufficiente

MAD CATZ PANTHER XL

Giocare con una palla e un bastone non è mai stato così comodo

PREZZO→	L. 110.000 (circa)
BUNDLE→	Alcune demo tra cui *Jedi Knight* e *Turok*



Come sospettavamo, il miglior controller per sparatutto in soggettiva (a parte la combinazione mouse/tastiera) è il più semplice. Il Panther XL è composto da un joystick e una trackball posizionati su una grossa base in plastica. È costruito molto bene ed è estremamente funzionale. Si usa lo stick per muoversi e la trackball per mirare. Inoltre, è veramente molto semplice da utilizzare e vi abituerete in pochissimo tempo. Nella maggior parte degli sparatutto, la trackball si muove in maniera proporzionale: se la ruotate di 90 gradi, il vostro personaggio si girerà esattamente di 90 gradi. Dopo un paio di ore passate a smanettare, riuscirete a compiere qualsiasi azione in modo preciso e istintivo. Le azioni principali possono essere eseguite tramite i sette bottoni disponibili (5 intorno alla trackball, 2 sull'impugnatura) e i due interruttori a quattro vie dello stick. È prevista anche una rotella per il controllo della velocità che potrete facilmente azionare con il vostro pollice. Invece, il Panther non risulta molto efficace nelle simulazioni di volo, visto che manca un buon controllo per il timone. Per altri titoli questo joystick è assolutamente fantastico.
Per esempio, in *MechWarrior* potrete far ruotare il torso del vostro Mech usando la rotella, mentre controllate la direzione usando il Joystick. A parte le dimensioni decisamente esagerate (è difficile da mettere vicino a una tastiera), il Panther XL è sicuramente la migliore alternativa alla combinazione mouse/tastiera.

PUNTEGGIO 8



SEMPLICE E FUNZIONALE

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO→ **Daphne**



O.K.
- → Semplice da usare
- → Impugnatura molto comoda
- → Solido

K.O.
- → Base enorme
- → Trackball utile solo per gli sparatutto

MICROSOFT ZULU

Questo nuovo controller per sparatutto in soggettiva prodotto dall'Impero del Male è basato sul design del famosissimo SideWinder. All'inizio sembra un semplice gamepad, ma se lo osservate con attenzione vi accorgerete che è possibile ruotare la parte destra in ogni direzione. Questo movimento vi permetterà di mirare e guardare ovunque. Anche se l'idea sembra a dir poco geniale. Quando abbiamo messo le mani sul prototipo, abbiamo riscontrato alcuni problemi che pare non verranno risolti nella versione finale. Il pad direzionale era leggermente troppo largo e per questo motivo i cambi di direzione sono piuttosto difficili da effettuare. Inoltre, il controllo per la mira non è proporzionale e quindi è impossibile sparare ai nemici velocemente.
Comunque, visto che questo controller è fatto dalla Microsoft, è ancora possibile che Mr. Lucif... ehm... Gates decida di risolvere le pecche più evidenti. Staremo a vedere.



THRUSTMASTER FRAG MASTER

Questo pezzo di plastica è ottimo per schiacciare le blatte.

PREZZO→	L. 120.000 (circa)
BUNDLE→	Niente

Mettiamola così: il Frag Master è il più grosso errore commesso dalla Thrustmaster in tutta la sua esistenza. Stranamente, è leggero, fragile e obbliga il giocatore a usare entrambe le mani. Per questo motivo vi conviene assegnare ai dieci bottoni disponibili tutte le funzioni che pensate vi possano servire. La maniglia principale può essere mossa in tutte le direzioni, ruotata a destra e sinistra o spostata in avanti o indietro. L'idea è quella di simulare realisticamente il movimento di un personaggio in uno sparatutto in soggettiva. Ruotando la maniglia girerete su voi stessi e spostandola in avanti o indietro, guarderete in alto e in basso. Sfortunatamente, è impossibile riuscire a eseguire con precisione una qualunque di queste azioni. La leva principale è scomoda da usare e se non sarete precisi al 100%, il vostro personaggio farà esattamente il contrario di quello che volete voi. Provate a camminare sul bordo di un edificio e poi a guardare in alto come in *Half Life*. Probabilmente finirete di sotto senza neanche accorgervene. Abbiamo trascorso alcune ore a giocare con questo Frag Master e non abbiamo ottenuto nessun risultato accettabile. Inoltre, il supporto per i giochi futuri sembra molto scarso. Al momento di andare in stampa, l'update più recente (sul sito fragmaster.com) risale al 1° dicembre 1998. Sinceramente non riusciamo a trovare nessun aspetto che possa salvare questa periferica dalla giusta esecuzione finale.

PUNTEGGIO 1



SEMPLICEMENTE SCHIFOSO

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO→ **Scrappy**



→ Um...
→ Beh...
→ Interessante il colore...



→ Scomodo da usare
→ Macchinoso nei movimenti
→ Supporto insufficiente

3M PRECISE MOUSING SURFACE

PREZZO→	L. 25.000 (circa)
BUNDLE→	Nisba

Immaginate questa situazione: siete nel mezzo di un combattimento a *Tribes* e dovete difendere un punto strategico molto importante, ma la vostra armatura leggera è irrimediabilmente danneggiata. Avete appena visto due compagni di squadra saltare in aria davanti ai vostri occhi, colpiti da un mortaio nemico. In pratica dovrete mettere KO due soldati avversari, uno dei quali è equipaggiato con un'armatura decisamente pesante... Fortunatamente il tipo in questione è pronto a schiattare e un colpo di Disc ben piazzato dovrebbe bastare per farlo fuori e risolvere in questo modo buona parte del problema. In fondo voi siete i migliori. Il vostro piano riesce alla perfezione e grazie a un salto con il jetpack siete esattamente sopra la testa dei due avversari, pronti per far fuoco. Vi girate verso i nemici per sparare e... Uh? Non succede niente! Scuotete il vostro mouse e cercate di girarvi verso l'obiettivo... Grr! Niente da fare! Ma che diavolo succede? Oh, non preoccupatevi, siete morti. Dopo aver scaraventato il CD del gioco contro il cane, preso a calci la scrivania e imprecato in aramaico antico, guardate il vostro piccolo e indifeso mouse. Sotto di lui, sul mousepad, notate un minuscolo e innocuo granello di polvere, esattamente dove doveva andare la pallina del mouse. Ecco il motivo della vostra disfatta... E adesso che fate? Vi mettete a pulire di nuovo il mouse? Lucidate il mousepad con il solvente per l'argenteria? No, lasciate perdere. Piuttosto andate a comprare un 3M Precise Mousing Surface. In tutti gli sparatutto in soggettiva la capacità di girarsi in una frazione di secondo muovendo il mouse può essere la differenza tra una vittoria e una sconfitta. Avere il pad pulito è assolutamente fondamentale per essere sicuri che un piccolo granello di polvere non vi sbarri la strada verso la gloria. La superficie del 3M Mousing Surface è studiata in modo tale da cancellare tutti i problemi derivanti da polvere e sporcizia. Il pad infatti non è piatto, ma presenta tutta una serie di piccoli avvallamenti e picchi che creano una sorta di "magazzino" per la polvere. La palla del mouse si muoverà sui picchi, quindi il suo funzionamento non



verrà disturbato da agenti esterni. Semplice e geniale. Se siete stanchi di pulire in continuazione il mouse e il pad, allora il PMS è la scelta migliore. Anche se non esclude del tutto la necessità di una pulizia periodica, il nuovo prodotto della 3M farà sembrare il vostro vecchio topo da scrivania un pompatissimo super-sorcio! Avrete bisogno di alcuni minuti per abituarvi alla superficie sconnessa del pad, ma dopo non ne potrete più fare a meno.

Il prezzo del 3M Precise Mousing Surface è leggermente alto per essere un semplice mousepad, ma se siete dei veri giocatori di sparatutto in soggettiva non potete assolutamente farne a meno.

PUNTEGGIO 9



SEMPLICEMENTE PERFETTO

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO→ **Velma**



→ Preciso ed efficace
→ Elimina ogni perdita di trazione possibile

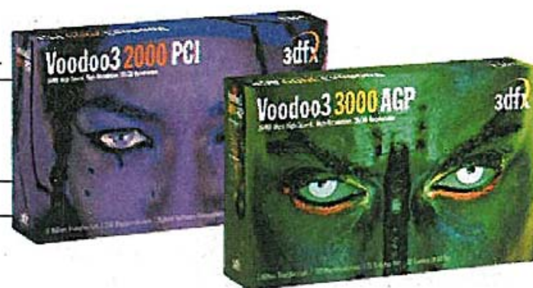


→ Prezzo alto per un mousepad
→ Richiede alcuni minuti per abituarsi
→ Pamela Anderson non ha più le tette di una volta...

TESTA A TESTA

Quando abbiamo messo a confronto tutte le periferiche oggetto di questo test ci siamo resi conto di una cosa. A parte il pad 3M Precision Mousing Surface, tutte le altre non hanno apportato alcun miglioramento alla classica combinazione mouse/tastiera. Anche se molto spesso i produttori dichiarano che le loro periferiche sono in grado di cambiare radicalmente l'esperienza di gioco, spesso si tratta di bufale assurde. Questo è un settore che sembra scatenare la creatività dei progettisti hardware, ma i risultati sono pessimi. Vedremo cosa ci riserverà il futuro.

	SPACEORB 360	PANTHER XL	FRAG MASTER	PRECISE MOUSING SURFACE
IMPUGNATURA	Una mano sui bottoni, l'altra sull'orb (la palla).	Una mano sul joystick, l'altra sulla trackball	Uno schifoso triangolo rovesciato	Il mouse scorre che è un piacere
PREZZO	L. 120.000 (circa)	L. 110.000 (circa)	L. 120.000 (circa)	L. 25.000 (circa)
NUMERO DI PULSANTI	6	7 (più due controller)	10	Nessuno
CURVA DI APPRENDIMENTO	Lunga (più di 20 ore)	Breve (3 ore)	Lasciate perdere	Perfetta (3 minuti)
COLPO DI GENIO	Un pad con una palla	Un joystick e una trackball insieme	È un escremento inodore	Un mousepad mangia-polvere
PRESTAZIONI MOUSELOOK	Buone, ma non perfette	Estremamente intuitivo	Frustranti	Eccellenti
DIFETTO	Difficile da padroneggiare	Base enorme	Esiste	Prezzo elevato
SEMBRA	Un gamepad con un brufolo	Un joystick fuso	Un'astronave di *Indipendence Day*	Un mousepad che si è fatto una canna
USO ALTERNATIVO	Massaggi alla schiena	Massaggi alla prostata	Hmmm...	Tappetino per addominali



VOODOO MANIA

La Voodoo 3 è finalmente arrivata! Valeva la pena aspettare tanto?

Non è passato molto tempo dall'uscita della Voodoo 2, ma sembra che siano trascorsi secoli dall'annuncio della Voodoo 3. Tutti noi attendevamo con ansia questa nuova scheda 3D. I passi da gigante fatti dalla concorrenza (leggasi 'Nvidia) e il perfetto lancio pubblicitario ci avevano fatto riporre grandi speranze in questo nuovo prodotto della 3Dfx. Ma ora che la Voodoo 3 è disponibile nei negozi di tutto il mondo, la domanda che ci poniamo è "siamo stati fregati?".

I FATTI

La 3Dfx ha preparato tre schede differenti basate sul nuovo chip Voodoo 3: la 2000, la 3000 e la più potente, la 3500. Questa varietà di offerte dovrebbe soddisfare sia i produttori di PC OEM sia i maniaci degli sparatutto 3-D che vogliono sempre il meglio per le loro partite. La 2000 e la 3000 sono già disponibili, mentre la 3500 dovrebbe arrivare nei negozi in questi giorni. La novità è che tutte le schede saranno in grado di gestire anche la grafica bidimensionale, superando la fase "3D-only" che aveva caratterizzato le precedenti offerte della 3Dfx. Al momento abbiamo potuto provare solo le prime due versioni, ma non appena riceveremo la 3500, vi forniremo un'analisi approfondita e completa.

LA SCHEDA	VOODOO 3 2000	VOODOO 3 3000
COS'È	Una soluzione semplice ed economica, anche se non è veloce come le sorelle 3000 e 3500	Il perfetto compromesso tra prezzo e prestazioni
IL PREZZO	L. 299.000	L. 499.000
LE SPECIFICHE	6 milioni di poligoni triangolari al secondo Fill rate di 286 MegaTexel al sec Velocità di clock a 143MHz RAMDAC a 300MHz	7 milioni di di poligoni triangolari al sec Fill rate di 333 MegaTexel al sec Velocità di clock a 166MHz 100 billioni di operazioni al secondo RAMDAC a 350MHz
LA MEMORIA	16MB di SDRAM	16MB di SDRAM
GLI SLOTS	PCI e AGP	Solo AGP

COME GIRERÀ SUL MIO PENTIUM II 233?

Il chip Voodoo 3 è CPU-dipendente, per cui sui sistemi di fascia bassa non noterete un grosso aumento di prestazioni rispetto alle schede attuali

COME GIRERÀ SUL MIO PIII 500MHZ (VIZIATI)?

Più veloce è il processore, migliori saranno le prestazioni della vostra V3...

I PREGI

LA VELOCITÀ

In questo momento queste due schede offrono i migliori frame-rate sul mercato (questo significa che sono anche più veloci delle TNT). Non sono altrettanto veloci quanto due Voodoo 2 in SLI e non offrono grandi miglioramenti nella qualità delle immagini, ma se cercate un buon rapporto prezzo/prestazioni, allora la Voodoo 3 è la scelta giusta

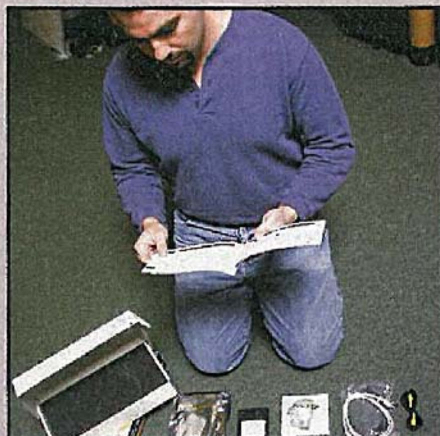
PRESTAZIONI 2D

Ottime. La Voodoo 3 supporta risoluzioni fino a 2046x1536 pixel sotto Windows 98, sempre se avete un monitor adatto

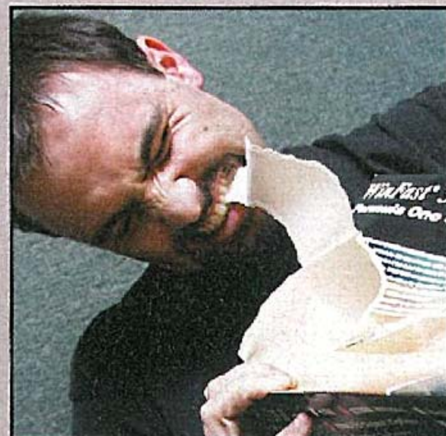
IL PRECISO E IL CASINARO

"Come installare una Scheda 3D"

IL MONDO DEGLI APPASSIONATI PER PC SI DIVIDE IN DUE GRANDI CATEGORIE: I PRECISI CON UN RISPETTO REVERENZIALE PER IL COMPUTER E I CASINARI CHE NON ASPETTANO ALTRO CHE FRAGGARE QUALCUNO A *QUAKE II*. ECCO UN BREVE SPACCATO DI ENTRAMBE LE TIPOLOGIE CHE VI AIUTERÀ A CAPIRE A QUALE CATEGORIA APPARTENETE.



Il Preciso apre la confezione facendo attenzione a separare le istruzioni, il CD d'installazione e la scheda 3D da tutte quelle cose che invece vanno eliminate.



Il Casinaro strappa la confezione con i denti e butta via tutto ciò che non ha la forma di una scheda 3D. Che gran pirlone!

I DRIVER
Voodoo 3 rappresenta lo sviluppo finale di un progetto nato ormai tre anni fa. Per questo motivo i driver sono estremamente affidabili e continueranno a migliorare

IL SUPPORTO
Potrete giocare con qualsiasi titolo esistente senza nessun problema. I nuovi titoli sfrutteranno le nuove potenzialità del chip Voodoo 3 e di conseguenza le prestazioni miglioreranno

I DIFETTI

MEMORIA PER LE TEXTURE
Sia la 2000 che la 3000 possono visualizzare texture con una risoluzione massima di 256x256. Anche se attualmente questo non rappresenta un grosso problema, presto avrete bisogno di prestazioni più elevate in questo settore. Quando i giochi (*Unreal Tournament* e *Quake III*) cominceranno a usare texture più grandi, la qualità delle immagini sarà nettamente inferiore rispetto a schede come la TNT 2 (che supporta texture fino a 2056x2056) o la Savage 4

COLORI
La massima profondità cromatica di entrambe le schede è 16bit. Di conseguenza, quando i giochi cominceranno a usare colori a 32 bit (e molti già lo fanno...), la resa grafica sarà decisamente inferiore a quella delle schede concorrenti

SUPPORTO PER AGP 2X
Nessuna delle nuove schede 3Dfx supporta l'AGP 2x. Questo è un grosso problema? Non proprio. Visto che la Voodoo 3 ha dei limiti nelle dimensioni delle texture e nella profondità di colore, non avrà bisogno di attingere alla memoria di sistema per girare al meglio. Ma (ormai dovrebbe essere chiaro...) quando i giochi utilizzeranno texture sempre più sofisticate, potreste rimanere delusi dalla qualità visiva della Voodoo

TESTA A TESTA

VOODOO BANSHEE VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000
Per quanto riguarda la grafica 2D, le due schede hanno le stesse prestazioni. Dal punto di vista del 3-D, la Voodoo 3 2000 è nettamente migliore. Inoltre la 2000 fa girare i giochi che utilizzano il multitexturing (*Quake II* e *Unreal*) molto meglio della Banshee

Voodoo 3 3000
Stesso discorso fatto per la 2000, solo che le prestazioni 3D saranno ancora più impressionanti (se avete un processore veloce)

VOODOO 2 VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000 & 3000
Le prestazioni 3D della Voodoo 3 sono superiori, ma l'unica vera ragione per cambiare la vostra vecchia scheda è se non siete soddisfatti dalle resa del 2D. In caso contrario, allora farete meglio a prendervi un'altra Voodoo, che vi darà il salto di qualità che stavate aspettando

VOODOO 2 SLI VS VOODOO 3
Se siete felici con la vostra scheda 2D, non cambiate configurazione. Due Vooodoo 2 in SLI sono più veloci sia della Voodoo 3 2000 che della 3000

I FILL-RATE

I valori di Fill Rate delle schede 3Dfx

VOODOO3 - 3500	366Mtexel/s
VOODOO3 - 3000	333Mtexel/s
VOODOO3 - 2000	286Mtexel/s
VOODOO2 SLI	360Mtexel/s
VOODOO2	180Mtexel/s
BANSHEE	100Mtexel/s

RIVA TNT VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000
Le prestazioni 3-D sono indubbiamente superiori, ma questo non basta a giustificare l'acquisto. L'unico motivo valido per comprare la scheda della 3Dfx potrebbe essere il supporto per i titoli nati per Glide che non girano sulla vostra TNT

Voodoo 3 3000
Prestazioni decisamente superiori, ma a un prezzo abbastanza elevato. Sicuramente in questo caso il miglior rapporto prezzo/prestazioni lo offre la 2000

SCHEDE DELLA NUOVA GENERAZIONE VS VOODOO 3
È più veloce una Voodoo 3 o una TNT2? Se collego la scheda grafica a una Fiat 500 riesco a superare il P3@6500 del mio amico Giampi? Se volete conoscere la risposta a queste e ad altre inquietanti domande non dovete fare altro che girare pagina!!!

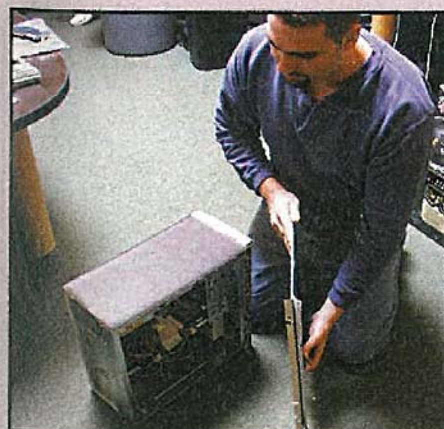
IN CONCLUSIONE

Voodoo 3 2000
A un prezzo indicativo di 299.000 lire, la 2000 è un'ottima scheda per chi vuole spendere poco senza rinunciare a eccellenti prestazioni 2D, veloce accelerazione 3D e un supporto praticamente universale da parte delle software house

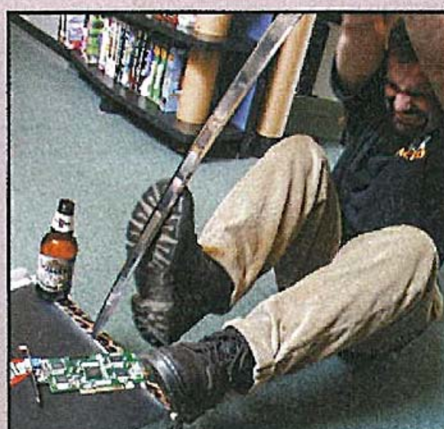
Voodoo 3 3000
A 499.000 lire, la 3000 è leggermente meno accessibile ma oltre ad avere le stesse caratteristiche della 2000, vanta un incremento delle prestazioni 3D decisamente notevole

Voodoo 3 2000 PUNTEGGIO 

Voodoo 3 3000 PUNTEGGIO 



Dopo aver letto attentamente le istruzioni, il Preciso spegne il computer, lo stacca dalla corrente e poi inizia a smontare la copertura del case.



Il Casinaro beve sei lattine di birra e asporta la copertura del computer con la spada di famiglia, lasciando il PC acceso e collegato alla rete elettrica...



Il Preciso tocca qualcosa di metallico per scaricare l'elettricità statica ed evitare di danneggiare qualsiasi componente elettrico.

CHE LA BATTAGLIA COMINCI

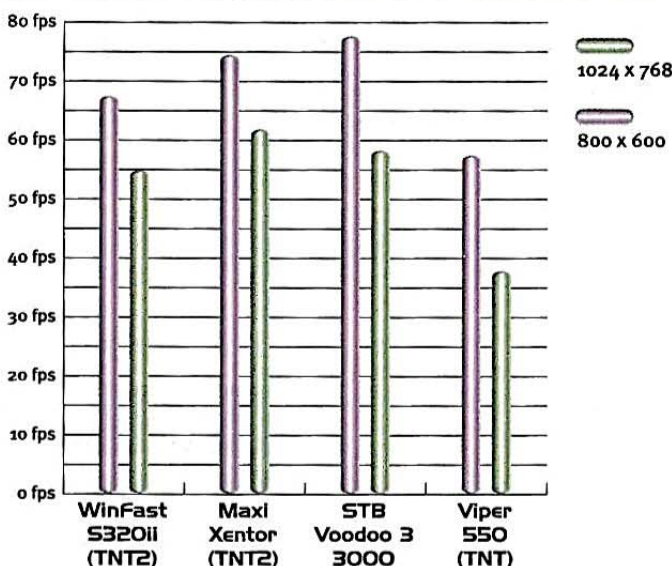
Signore e signori, ragazzi e ragazze (ragazze? perché state leggendo questo articolo, non fa per voi...), benvenuti al più grande evento dell'industria hardware PC: la guerra degli acceleratori grafici 3D della seconda generazione. Si può tranquillamente dire che la prima battaglia è stata vinta da 3Dfx con le schede Voodoo e Voodoo2.
Queste meraviglie tecnologiche sono le prime a essere arrivate sul mercato e funzionavano in modo eccellente su tutti i titoli. Un vantaggio non da poco...
Ora però le cose sono molto diverse. Per prima cosa, la decisione di 3Dfx di fondersi con STB ha limitato il numero di compagnie che supporteranno la Voodoo3, mentre la 'Nvidia rimarrà semplice produttore di chip e permetterà a grosse industrie come la Diamond o la Creative di produrre schede basate sul TNT 2.
A nostro avviso, la 3Dfx crede che il suo lavoro sia finito con il successo delle prime Voodoo e che ora sia tempo di riposare e raccogliere i frutti di una campagna di marketing che ha fruttato centinaia di miliardi, senza considerare che le compagnie che prima rivestivano solo un ruolo marginale ora potrebbero diventare temibili avversari.
S3 si ripresenta dopo la morte della Virge con la S4 (e soprattutto con la tecnologia S3TC che sembra davvero spettacolare).
Della PowerVR si sono perse le tracce, ma Matrox continua a essere presente sul mercato (la loro G200 ha fatto in parte dimenticare i deludenti risultati della Mystique) con la G400 Max che ha delle caratteristiche davvero impressionanti.
Anche se i contendenti di questa gara negli ultimi mesi sono cambiati, il campo di battaglia rimane lo stesso.
Sembra che il primo round della guerra tra le schede 3D di seconda generazione si combatta sul campo della compatibilità dei driver. La corsa al mercato non è necessariamente quella da vincere. È molto più importante guadagnarsi un buon seguito di appassionati grazie alla qualità dei propri prodotti.
E la giuria deve ancora pronunciarsi...

BENCHMARK

Il nostro test si è limitato a quelle applicazioni che siamo riusciti a far girare su tutte le schede allo stesso modo. Per esempio, la demo di *Expendable* ci ha creato parecchie difficoltà, rifiutandosi di funzionare in più di un'occasione. I problemi maggiori li abbiamo avuti con i driver della TNT2. Anche se si trattava della versione definitiva, si sono dimostrati leggermente difettosi e non all'altezza della situazione.

MACCHINA DI PROVA→ Abbiamo provato le quattro schede su un Celeron 400MHz con 128Mb di RAM, scheda madre 440BX a 100Mhz, Win98 e DirectX6.

LA PROVA DI QUAKE II



I RISULTATI

La Voodoo3 si è dimostrata migliore della TNT su *Quake II*, il che non ci sorprende viste le ottime prestazioni del minidriver OpenGL di 3Dfx. Ciò che stupisce, e che evidenzia la precarietà dei primi driver 'Nvidia, è la Winfast TNT2 di Leadtek. È arrivata per ultima nonostante avessimo utilizzato un programma apposito per settare al meglio i driver OpenGL. Purtroppo la scheda della Winfast, nonostante una buona realizzazione tecnica, risulta irrimediabilmente compromessa dall'utilizzo di driver ancora incompleti.



Il Casinaro apre la busta della scheda usando un taglierino. Poi strofina la scheda sulla moquette per pulirla dalla polvere. Questo può essere pericoloso!



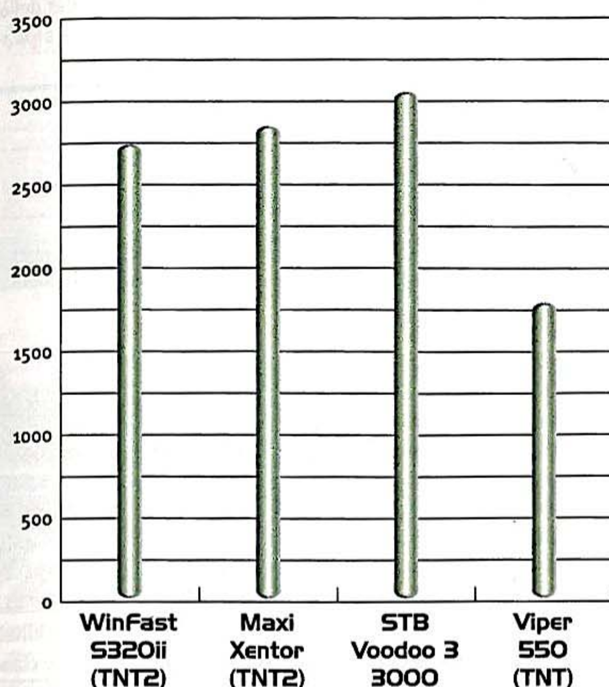
Il Preciso trova uno slot libero e inserisce la scheda 3D effettuando una pressione decisa, ma ben distribuita. Poi fissa il tutto usando un cacciavite elettrico.

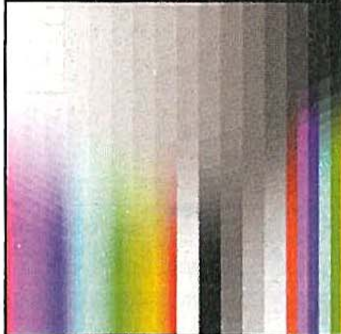


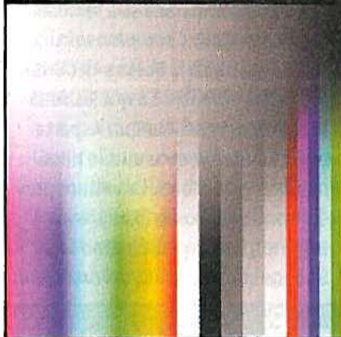
Il Casinaro cerca d'inserire la scheda con una mazza da baseball, ciò gli causa un problema intestinale e gli fa vomitare mezzo chilo di patatine sulla scheda madre.

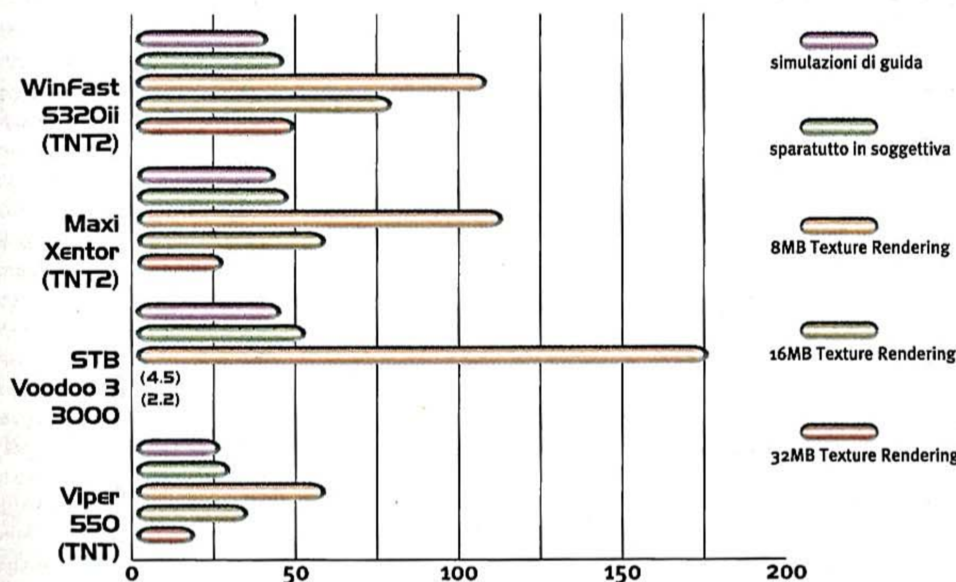
3D MARK™

Abbiamo provato le quattro schede con il programma 3Dmark, l'utility per i Benchmark di Futurmark's Gamer (www.3dmark.com). Ecco i risultati.









I RISULTATI

Durante i nostri test (abbiamo provato sia simulazioni di guida che sparatutto in soggettiva), la Voodoo3 si è dimostrata la migliore. Tuttavia, nonostante gli ottimi valori di frame rate, il mancato supporto per le texture a 32bit è un chiaro punto di svantaggio della Voodoo 3 rispetto alla TNT 2.

Ancora una volta vogliamo ricordarvi che i driver forniti con queste schede erano versioni definitive. Comunque, su Internet già si trovano i primi aggiornamenti e le prestazioni miglioreranno notevolmente usando i driver più aggiornati. Le cose stanno così: Diamond deve ancora abituarsi al mercato TNT2. Sicuramente il loro obiettivo principale sarà quello di fornire un perfetto supporto per i driver (come ha sempre fatto con le schede 3Dfx), e per questo probabilmente non farà uscire le proprie schede sul mercato finché non sarà sicura dell'affidabilità dei driver. Per quanto riguarda 3Dfx/STB, per ora si trova in una posizione di vantaggio. Purtroppo però manca completamente il supporto per i colori a 32-bit, cosa che nel prossimo futuro renderà la vita difficile alle Voodoo 3.

Se volete un nostro giudizio, in questo momento la nostra preferenza va alla Voodoo 3, soprattutto grazie a un supporto driver nettamente migliore. Comunque non dimenticate che, anche se in giochi come *Quake III: Arena* avrete un frame rate spettacolare, non potrete avere i colori a 32 bit e la qualità delle immagini che solo una TNT 2 è in grado di offrirvi. In definitiva, sia Voodoo3 che TNT2 sono delle ottime schede, con prestazioni eccellenti. Noi vi abbiamo presentato i fatti, ma la decisione finale spetta a voi...



Dopo aver chiuso il computer e averlo collegato nuovamente alla presa di corrente, il Preciso accende il PC e installa i driver della scheda che ha trovato nella scatola. Ehi, il computer del Preciso funziona alla perfezione!



Il Casinaro usa la mazza da baseball per tramortire il Preciso e prende possesso del suo computer. Questa è la dura legge della giungla informatica.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO

10
8
6
4
2

E QUESTI CHI SONO?

I Magnetic Fields sono un gruppo di programmatori ormai in giro da parecchio tempo. Tra i loro titoli precedenti, oltre alla serie *Rally Championship* per PC, segnaliamo soprattutto la fantastica trilogia *Lotus Challenge* per Amiga, senza dimenticarci di *Supercars 1* e *2* sempre per il computer della Commodore. Indubbiamente, sono ragazzi che sanno il fatto loro e probabilmente questo *Rally '99 Championship* ne è un ulteriore esempio.

Rally '99 Championship

Dobbiamo già dimenticarci di Colin?

Sicuramente non stupiamo nessuno proclamando *Colin McRae Rally* la migliore simulazione rally disponibile per PC. Da quando è uscito lo splendido titolo della Codemasters, non si sono visti prodotti in grado di avvicinarsi alla sua qualità. Ora però le cose stanno per cambiare. Oltre all'interessantissimo *Rally Masters* della Gremlin, la Europress sta per completare il nuovo episodio della sua famosissima saga *Rally Championship*. *Rally '99* sfrutta la licenza del British Rally Championship e quella della Motor Sport Association. Aspettatevi quindi di vedere auto e piloti realmente esistenti. Le vetture previste sono in tutto 25 (comprese 3 segrete), tra le quali citiamo la Subaru Impreza WRC, la Ford Escort, la Toyota Corolla, la Seat Ibiza e la Seat Cordoba. Inoltre, sono stati inclusi anche modelli meno famosi come la Honda Civic Vti e la Hyundai Coupé. Le tappe invece sono 36, per un totale considerevole di 420 miglia percorribili. I programmatori sotto questo aspetto hanno cercato di rendere il tutto più immediato, eliminando le estenuanti tappe di oltre mezz'ora tipiche dei titoli precedenti della serie. Anche se questa scelta potrebbe far storcere il naso agli appassionati, sicuramente rende accessibile questo prodotto anche ai meno esperti. Le gare saranno comunque lunghe e difficili e metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti con superfici come terra, asfalto, neve o fango. Le condizioni meteo sono variabili, per cui vi ritroverete a correre di notte, sotto la pioggia o addirittura in una tempesta di neve. Logicamente, tutti questi elementi influenzeranno pesantemente il comportamento della vostra vettura. Anche se non abbiamo potuto provare il gioco di persona, dal materiale che abbiamo ricevuto possiamo dirvi tranquillamente che la grafica di *Rally '99* è davvero spettacolare, con effetti di luce in tempo reale, ambientazioni realistiche e convincenti. Pensate che i programmatori hanno prima filmato con una telecamera le strade su cui si corre il Campionato Britannico, per creare in questo modo una fedelissima riproduzione poligonale di questi tracciati. Effettivamente sembra ci siano proprio riusciti... Per seguire l'azione sono previste 7 visuali, compresa una da dentro l'abitacolo in stile *Colin McRae Rally* con tanto di mani che muovono il volante. Per quanto riguarda il sonoro, saranno supportati tutti i nuovi standard per l'audio 3D, sia l'EAX della Creative che l'Aureal 3D. Nella versione finale (che sarà completamente in italiano, sia il manuale che il gioco stesso) sono previste quattro differenti modalità di gioco. Potrete disputare il Campionato Inglese, quello WRC (World Rally Car), oppure divertirvi con l'Arcade o il classico Time Trial. Non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra. Dopo i deludenti risultati ottenuti dalla Infogrames con il suo *V-Rally*, gli appassionati di questo sport potranno contare su un titolo che sembra davvero interessante. Se i programmatori continueranno in questo modo, siamo sicuri che avremo un degno concorrente per il trono di miglior simulatore di Rally su PC.



Il navigatore ha la testa chinata sugli appunti di gara. Che classe!



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Magnetic Fields
PRODOTTO →	Europress
DATA D'USCITA →	Agosto '99
SUPPORTO 3D →	Direct 3D

LIVELLO D'INTERESSE



INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

La grafica sembra molto buona, il realismo ai massimi livelli e la giocabilità ottima come nei titoli precedenti. Le notevoli e interessanti integrazioni apportate faranno di *Rally '99* un sicuro successo.

PUNTO INTERROGATIVO

Questo titolo deve subire la concorrenza di *Rally Masters* della Gremlin, che sembra davvero spettacolare. Chi riuscirà ad arrivare nei negozi per primo avrà un grosso vantaggio.

PUNTO E BASTA

La serie *Rally Championship* della Europress è una delle più famose per PC e vanta un grosso seguito soprattutto in Inghilterra. Trovare il giusto compromesso tra immediatezza e realismo, ci darà il sostituto di *Colin McRae Rally*.



I modelli 3D delle auto sono molto realistici. Questa è una Renault Megane Maxi.



Soldier Of Fortune

Quando il gioco si fa duro, i lettori di *Soldier Of Fortune* cominciano a giocare

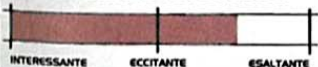
Sfruttare una licenza come quella di un giornale per mercenari (*Soldier Of Fortune* appunto) è una delle mosse più incredibili che abbiamo mai visto. È sicuramente la prima volta che viene usata la licenza di una rivista per creare un videogioco (a parte i vari special interattivi di Playboy "slurp"). Qui a PCU siamo tutti un po' delusi che non abbiano scelto la nostra, ma per ora questo non ha importanza. Quello che conta è che l'ultima fatica della Raven, nel campo degli sparatutto in soggettiva (forse vi ricordate un paio di "giochini" come *Hexen* ed *Heretic*), sembra davvero eccezionale. Il motore di *Quake II* sta cominciando a diventare vecchiotto, ma la Raven ha aggiunto così tanti effetti speciali e modifiche che è davvero difficile riconoscere il codice originale. Per farvi solo qualche esempio, possiamo iniziare dalle texture più dettagliate, un nuovo sistema per la gestione delle luci, una nuova Intelligenza Artificiale, colori a 32bit, effetti di fumo e nebbia. Una colonna sonora che varia a seconda della situazione di gioco e altre centinaia di migliorie che questi maghi della programmazione hanno aggiunto. Inoltre *Soldier Of Fortune* non funziona in modalità software (scheda 3D obbligatoria, ragazzi!) e questo permette enormi passi avanti dal punto di vista grafico e nella meccanica generale del gioco. Mentre tutte queste novità ser-



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Raven Software
PRODOTTO →	Activision
DATA D'USCITA →	Agosto '99
SUPPORTO 3D →	OpenGL, scheda 3D obbligatoria

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Stile di gioco unico, grafica grandiosa, animazioni ultra realistiche e la licenza delle rivista per mercenari più famosa al mondo.

PUNTO INTERROGATIVO

La moda del momento è il gioco di squadra, quindi ci saranno molti concorrenti come *Rainbow Six: Rogue Spear*.

PUNTO E BASTA

Il motore di *Quake II* e il sistema di animazioni GHOUL potrebbero tranquillamente togliere la corona a *Rainbow Six* come miglior gioco di combattimento a squadre.



Distruggere tutto e tutti è il nostro passatempo preferito.

CINQUE DOMANDE

UN PROFONDO VIAGGIO NELLE MENTI DI ERIC BIESSMAN, CAPO PROGETTISTA, E DI KENN HOEKSTRA, PRODUTTORE DI *SOLDIER OF FORTUNE*.

D: STATE LAVORANDO IN COLLABORAZIONE CON UN ESPERTO MERCENARIO/MILITARE?
R: Alla Activision hanno preso in considerazione l'idea di mandare un mercenario vero alla Raven per collaborare alla creazione di *SoF*. Non abbiamo più saputo nulla, ma siamo sicuri che se fosse qui, non ce ne accorgeremmo.

D: UNA SCOMMESSA SULLA MORTE DI UNA CELEBRITÀ ENTRO L'ANNO, SU CHI PUNTERESTE?
R: Ogni anno rispondo "Saddam". E ogni anno lui mi dimostra che le armi normali non possono fargli nulla.

D: AVETE A DISPOSIZIONE UNA SQUADRA DI MERCENARI PER ELIMINARE UNA SOFTWARE HOUSE NEMICA. QUALE SAREBBE IL VOSTRO OBIETTIVO?
R: Non mi viene in mente nessuno a cui mandare l'A-Team per ora. Forse la Valve. Sembra che quei bastardi abbiano alzato molto il livello qualitativo generale.

D: USARE IL MOTORE DI *QUAKE II* VI HA CAUSATO QUALCHE PROBLEMA? QUALI SONO LE MIGLIORIE CHE AVETE APPORTATO?
R: Oltre ad alcuni miglioramenti grafici generali, la cosa che più ci ha impegnato è stato il sistema GHOUL per le animazioni dei personaggi.

D: QUAL È IL TITOLO A CUI VI SIETE PIÙ ISPIRATI NELLA CREAZIONE DI *SOLDIER OF FORTUNE*? SE DICIAMO IL NOME *RAINBOW SIX*, VI OFFENDETE?
R: No, non ci offendiamo perché *Rainbow Six* è davvero un gran gioco, sicuramente una delle sorprese dell'anno. Però noi non ci siamo ispirati a nessuno, cercando di creare un gioco che offra un'esperienza unica e irripetibile. Ma, come sempre, alla fine quello che conta è il responso dei giocatori. Vedremo.





Il sistema GHOUL sceglie le animazioni e le reazioni dei personaggi avversari a seconda di dove li colpite.

vono solo per rifinire il motore di *Quake II*, l'aggiunta più rilevante è qualcosa che i simpatici programmatori chiamano sistema GHOUL. In pratica si tratta di un avanzato metodo di modellazione dei personaggi che consente ai programmatori di utilizzare animazioni assolutamente fantastiche. Eric Biesseman, capo progettista di *SoF*, lo descrive con queste parole: "Il GHOUL permette di colpire l'avversario in 26 punti differenti. A seconda di quale punto centrate, le animazioni e i danni varieranno di conseguenza. Se colpite un nemico all'inguine, si accascerà in urla strazianti di dolore". Siamo sicuri che dettagli come questo faranno di *Soldier Of Fortune* un vero capolavoro. Mentre gli altri titoli hanno appena iniziato a utilizzare danni differenti per ogni parte del corpo colpita, *SoF* è già pronto a portare questa caratteristica verso nuovi livelli. In *SoF* potrete far saltare una gamba al nemico per poi vederlo contorcersi per terra in una pozza di sangue mentre cerca di raccogliere l'arma per tentare un'ultima disperata difesa. Veramente mitico. Il gioco offrirà circa 30 livelli per il single-player e otto mappe per le partite in multiplayer. Un'altra cosa che ha attirato la nostra attenzione è l'originalità di alcune missioni. In una di queste dovrete trovare una testata nucleare su un treno in corsa. Dovrete saltare di carrozza in carrozza senza cadere, mentre decine di terroristi cercheranno di farvi la pelle ed elicotteri da guerra vi romperanno le scatole a suon di pallottole da 20mm. Tra gli obiettivi delle altre missioni vi segnaliamo i classici livelli in cui dovete liberare alcuni ostaggi o distruggere basi nemiche. La varietà è impressionante, soprattutto se considerate che sarà possibile interpretare sia il ruolo dei paladini della giustizia che quello dei bastardi terroristi molto cattivi (eh, eh, eh...).

Gli sviluppatori ci tengono a sottolineare che anche se *SoF* vuole essere un titolo realistico con armi e ambientazioni realmente esistenti, la caratteristica fondamentale è un'azione frenetica e divertente. Il modello di danno realistico di *Rainbow Six* è stato unito a superpoteri di un marine di *Quake II* e i risultati si vedono. In conclusione, questo SoF sembra grandioso, ma quello che più ci preoccupa è che i fantastici obiettivi che questo gioco si pone non possono essere raggiunti senza avere un'IA di tutto rispetto.
Se la Raven riuscirà a creare anche un'ottima Intelligenza Artificiale, allora *Soldier Of Fortune* potrebbe essere senza dubbio uno dei migliori titoli del 1999.

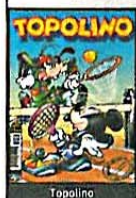
GIOCHI DA RIVISTE

Basare un prodotto su una rivista ha aperto un nuovo mondo nel campo delle licenze. Questa è una lista di qualche altro giornale che presto avrà il suo videogioco.



PC Ultra

PC ULTRA
COS'È → Su Internet alla ricerca di foto porno, giocare a Tribes, prendere in giro Luca e cercare di trovare nuove maniere creative per ridicolizzare la Ion Storm
VERDETTO → Ormai sono mesi che facciamo questo gioco ed è una figata!



Topolino

TOPOLINO
COS'È → Il fumetto più venduto in tutto il mondo. Ci sono già stati giochi ispirati a questo topo parlante, ma nessuno ha colto il vero significato del fumetto.
VERDETTO → Infatti, quello che noi vorremmo vedere nel videogioco è finalmente una vera scena di sesso tra Minnie e Topolino. Sai che goduria...



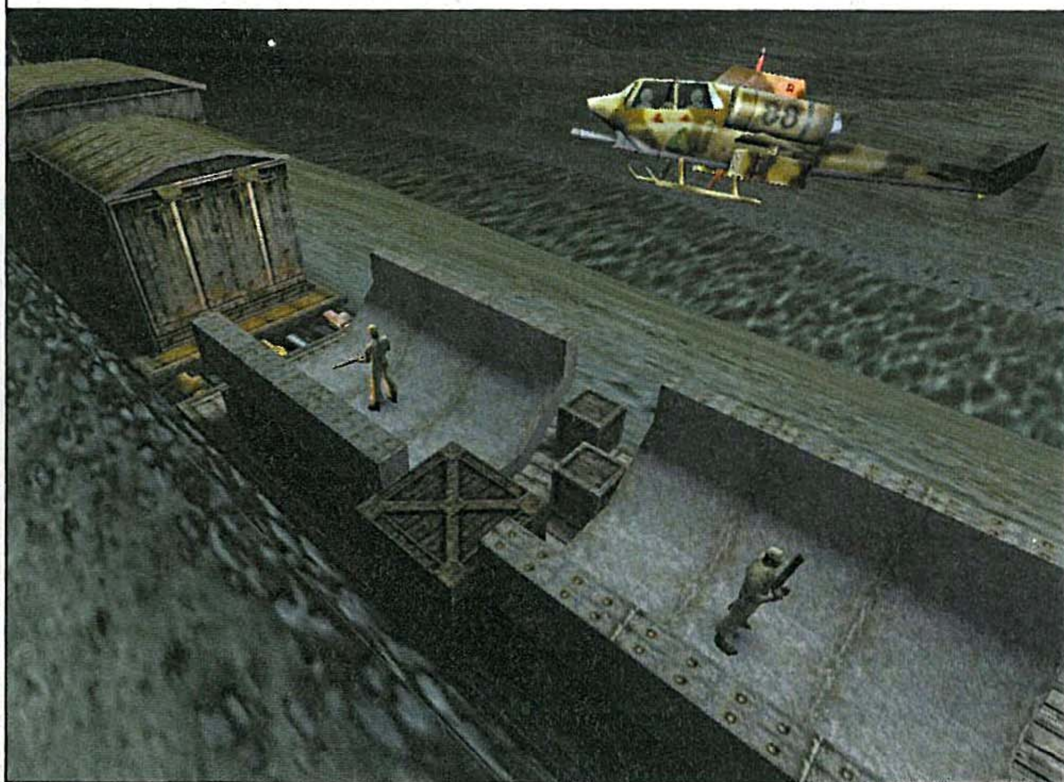
Max

MAX
COS'È → La nostra rivista preferita (tra quelle non vietate ai minori di 18 anni). Ragazze, modelle, ancora ragazze e ancora modelle. Cosa si può chiedere di più?
VERDETTO → Finalmente potremmo smettere di passare le ore su Internet alla ricerca di foto di ragazze molto poco vestite. Un bel CD annuale con tutte le foto pubblicate su MAX sarebbe l'ideale per il nostro duro lavoro.



Famiglia Cristiana

FAMIGLIA CRISTIANA
COS'È → La rivista che ci insegna i veri valori del Cristianesimo, della bontà e della fratellanza.
VERDETTO → Hmmmm, interessante. Un gioco dove posso diventare un bravo ragazzo...



Ambientazioni uniche, come questa sul treno, dovrebbero rendere le missioni di *SoF* molto interessanti.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO

10 – 8 – 6 – 4 – 2

LA PRIMA VOLTA SU MESSIAH

L'ultima volta che abbiamo visionato *Messiah* siamo rimasti impressionati dall'incredibile grafica e dalla trama originale e accattivante. Ma da quel momento in poi, di *Messiah* si sono perse le tracce. Fino a ora.

Messiah

Un ritardo che ha del mistico

Dopo tutto questo tempo è veramente difficile emozionarsi per *Messiah*. Ci hanno descritto nei minimi particolari la nuova tecnologia grafica e i personaggi mostruosamente definiti, ma si tratta di notizie dell'anno scorso. Insomma, Shiny, dov'è il dannato gioco? Fino a ora ci avete solo fatto vedere la grafica, adesso dimostrateci che è anche divertente. Ecco un breve riassunto della trama. Nei panni di un paffuto cherubino di nome Bob, dovrete farvi largo in mezzo a livelli pieni zeppi di creature molto cattive. Questo simpatico bamboccio è dotato di un potere molto particolare: in pratica, può possedere il corpo di qualsiasi creatura che incontra. I nemici vi sembrano troppi? Impossessatevi dell'essere più grosso e cattivo in circolazione e fateli fuori tutti senza pietà. L'idea ci sembra senza dubbio interessante...

Hmm... allora Shiny, perché i lettori di PCU dovrebbero eccitarsi per questo gioco? La meccanica è complessa e il motore grafico vecchio di un anno, e poi ci sono veramente poche novità. Scott Herrington, uno dei responsabili del progetto, resta imperturbabile di fronte a queste accuse: "La tecnologia che stiamo utilizzando, i personaggi affascinanti, il fantastico design delle armi, tutto è ai massimi livelli. Il gioco gira alla grande e prevede un sistema di IA tra i più complessi mai progettati. E la lista è ancora lunga", ha dichiarato con entusiasmo. È bello sapere che da quelle parti sono modesti come sempre...

Diamo uno sguardo agli elementi più importanti del gioco nell'ordine menzionato dal team Shiny. La tecnologia: il motore RT-DAT (Realtime Deformation and Tesselation, deformazione e tessellatura dei poligoni in tempo reale) può gestire effetti video come illuminazione speculare e nebbie volumetriche, ma il suo



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Shiny
PRODOTTO →	Interplay
DATA D'USCITA →	Ultimo quarto '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D, Glide

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

La maggior parte dell'interesse è già scemato.

PUNTO INTERROGATIVO

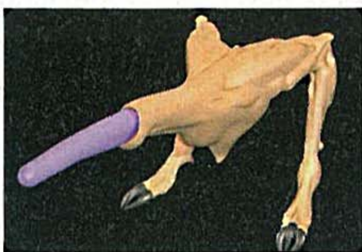
Tanti. Sarà sufficiente la tecnologia innovativa?

PUNTO E BASTA

Anche se nutriamo ancora dei dubbi, non si può mai sapere.



I modelli in queste foto sono composti da 80.000 poligoni ciascuno.





Questi mostri non indossano mutande.

CINQUE DOMANDE

CI SIAMO SEDUTI A DISCUTERE CON SCOTT HERRINGTON SULLE PICCOLE COSE CHE RENDONO LA VITA DEGNA DI ESSERE VISSUTA E ABBIAMO SCOPERTO CHE ANCHE ALTRE PERSONE CONDIVIDONO LA NOSTRA PASSIONE PER LE MUTANDE.

D: CREDI CHE IL VERO MESSIA SCENDERÀ SULLA TERRA PRIMA DEL VOSTRO?
R: Penso che arriveremo prima noi. Comunque, abbiamo già siglato un accordo esclusivo per *Messiah VIII* in uscita nel 2012.

D: C'È QUALCUNO NEL TEAM DI SVILUPPO CHE SOMIGLIA A UN ANGIOLETTO BASSO, BIONDO E CON LE CHIAPPE SODE?
R: No, ma uno dei ragazzi somiglia molto a Willem Dafoe. È lo stesso?

D: CON QUALE PERSONAGGIO DEI SIMPSON TI IDENTIFICHI MAGGIORMENTE?
R: Maggie. Tranquilla, innocente e spericolata. E senza mutande.

D: *VR BASEBALL 2000* USA LO STESSO MOTORE GRAFICO DI *MESSIAH*. COSA NE PENSI DI QUESTO GIOCO?
R: A dire il vero, *VR Baseball 2000* era un livello segreto di *Messiah* che noi abbiamo trasformato in un gioco a se stante. Giocate una stagione regolare con gli Anaheim Angels, vincete le World Series, e capirete cosa intendo!

D: SE C'È QUALCOSA DI STRANO NEL VICINATO, CHI CHIAMERAI?
R: Vuoi dire se ci fossero dei fantasmi? Chiamerei Stephanie Seymour. Ogni scusa per chiamarla è buona per me.





Per un bebè volante, il bisogno di indossare mutande è trascurabile. Ma un pannolino sarebbe decisamente utile...



...si potrebbe dire che questo gioco si riduce a calarsi nelle mutande altrui.

vero punto di forza è l'adattabilità. In poche parole, il numero di poligoni per ogni personaggio varierà a seconda della potenza della vostra CPU, fino a un massimo di 80.000 poligoni per personaggio. Dice Herrington: "La gente crede che questa tecnologia, essendo stata introdotta un anno fa [nello scadente *VR Baseball 2000*], sia superata. Comunque occorre ricordare che la tecnologia si adatta allo sviluppo dell'hardware e quindi l'RT-DAT sarà incredibilmente più potente".

I personaggi: in origine i personaggi che era possibile possedere erano 30. Ora però questo numero è salito a 50, e questo assicura una maggiore varietà di abilità, armi e stili di combattimento. Il cast comprende, oltre ai barboni e ai teppisti di strada, anche poliziotti, tecnici e medici.

Tornando al tizio grosso e cattivo di cui sopra, nel gioco è anche presente un essere chiamato Behemoth. A questo proposito, Herrington ci dice: "Alcuni giocatori penseranno: 'Questo bastardo mi farà a pezzi', mentre altri (i lettori di PCU, per esempio) si domanderanno: 'Chissà se posso possedere e controllare questo bestione?'. Quando ci riusciranno, un inquietante sorriso apparirà sui loro volti (stile "Alex di *Arancia Meccanica*") e vagheranno in cerca di vittime da massacrare".



Infine, le armi. Potrete sfruttare le pistole impugnate dai personaggi posseduti. L'idea è di aggiungere un pizzico di strategia e pianificazione alla formula azione/sparatutto. All'inizio guidare un personaggio armato fino ai denti può sembrare una tattica vincente, ma dopo un po' ci si rende conto che possedere un personaggio meno armato (e quindi più agile) è la cosa migliore. La Shiny promette che il flessibile motore grafico permetterà di aggiungere alcune originali caratteristiche. "Avete mai pensato di appendere un nemico al muro usando un arpione a propulsione?", chiede Herrington. Risposta secca: "Sì". Insomma, secondo noi di PCU questo gioco potrebbe andare in due direzioni. Caso 1: la stessa azione rapida, scorrevole, e originale che la Shiny ci ha fatto vedere in *MDK*. Caso 2: un gioco confuso dove il vostro obiettivo principale sarà quello di trovare nuovi e interessanti modi per eliminare i cattivi di turno. Ci piacerebbe pensare che la Shiny stia realizzando in pieno la prima ipotesi, ma il dubbio rimane. Tutto dipenderà dall'efficacia dell'IA. Ormai dovrebbe mancare poco all'uscita, per cui aspettatevi il verdetto finale su uno dei prossimi numeri di PCU.

SLOGAN

Qualche slogan essenziale per diventare a tutti gli effetti un membro della X-Generation:

"TACI"
Usato per congedare qualcuno con autorità. Accompagnato dal gesto di alzare la mano a livello della faccia del destinatario del messaggio.

"ALLA FINE DELLA STORIA"
Precede un commento arguto.

"FALLA FINITA"
Usato per comunicare una certa irritazione. Enfatizzate la prima parola, quindi proseguite dopo una breve pausa.

"HAI DEI PROBLEMI?"
Dà a intendere che la persona oggetto dell'affermazione dovrebbe affrontare una terapia per qualche trauma subito nell'infanzia.

"COSA TI SEI FUMATO?"
Trasmette la convinzione che la persona in questione faccia uso frequente di sostanze stupefacenti.

"OH MIO DIO, HANNO UCCISO KENNY!"
Noiosa citazione da *South Park*.

"STAI MARTELLANDO IL MIO ULTIMO NERVO"
Vedi "Falla finita".

"TI SEI FATTO DEL CRACK?"
Vedi "Cosa ti sei fumato?"

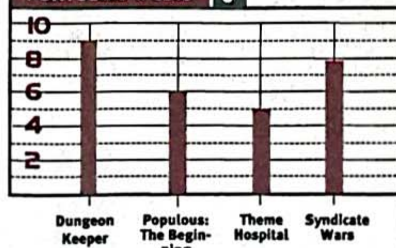
"HAI APPENA PASSATO IL LIMITE"
Vedi "Falla finita". Mimare il gesto di tracciare una linea e oltrepassarla è fondamentale per ottenere l'effetto desiderato.

"IL FATTO È CHE"
Vedi "Alla fine della storia".

Per degli esempi, guardate "Friends". O leggete PCU.



Ecco un chiaro esempio di attacco basato sulla mancanza di mutande del bimbo.



Dungeon Keeper 2

Benvenuti all'inferno

La Bullfrog è senza dubbio una delle software house più originali della storia dei videogiochi. Ora però la squadra ha perso la guida di Peter Molyneaux, il fondatore della società e creatore di titoli come *Theme Park* e *Syndicate*. Peter se ne è andato e ha fondato la Lionhead e non sarà facile per i ragazzi del team riuscire a mantenere gli stessi livelli qualitativi degli anni passati. *Dungeon Keeper 2* dovrebbe essere la prova che i tipi della Bullfrog possono farcela anche da soli...

In questo seguito, c'è un'altra terra felice e prospera che voi, in qualità di signori del sottosuolo, dovrete devastare. L'obiettivo finale è recuperare 25 gemme magiche, ognuna custodita da uno dei vari Signori Delle Terre del reame di Harmonia. Quando le avrete recuperate tutte, finalmente potrete accedere al livello finale. Vi ricordate di Horny? Questo fetentissimo personaggio, dotato di un atteggiamento addirittura più indisponente di quello di molti campioni della Serie A, avrà un ruolo fondamentale in *DK2*. Infatti, Horny sarà l'unico in grado di gestire le gemme magiche e quindi sarete costretti a dedicargli buona parte del vostro tempo.

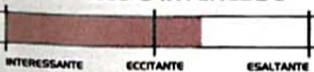
Detto in parole povere, *DK2* è uno strategico/gestionale in tempo reale in cui dovrete progettare, costruire e tenere sotto controllo tutti gli aspetti di un oscuro dungeon, in pieno stile AD&D. Partendo dal cuore del vostro sotterraneo (quello che i veterani di *C&C* e *Starcraft* chiamerebbero centro di comando), dovrete inviare i vostri diavoletti a scavare e costruire i vari tipi di stanze. Dopo aver scavato una stanza, occorrerà deciderne la funzione. Questo significa che dovrete associare a ogni area il tipo di attività che si dovrà svolgere al suo interno. Oltre alle Camere di Addestramento e Allevamento delle creature, ci saranno anche Camere di Tortura e un Casinò (anche angeli oscuri e cavalieri neri hanno bisogno di un po' di relax). Per riempire le vostre Camere del Tesoro e pagare i servigi delle abiette creature che infestano il vostro regno sotterraneo, sarà necessario sfruttare ricche miniere d'oro. Come se non bastasse, dovrete anche difendere il Dungeon dalla minaccia continua di eroi in cerca di avventure e da altri signori oscuri. Per superare un livello bisogna sconfiggere il Re della Zona, un avversario ancora più difficile da battere rispetto ai normali avventurieri. Per quanto riguarda la grafica, il nuovo motore grafico della Bullfrog promette faville. Ora le battaglie tra gli eroi e le creature si svol-



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Bullfrog
PRODOTTO →	Electronic Arts
DATA D'USCITA →	Dicembre '99
SUPPORTO API →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Uno strategico che vi permette di creare il vostro impero del male. Splendido.

PUNTO INTERROGATIVO

Dovrete controllare ogni minimo aspetto del vostro Dungeon. Alla lunga potrebbe essere ripetitivo.

PUNTO E BASTA

Non c'è niente di più bello che far cadere i nemici in una trappola bastarda.



"Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi una bambola..."

Abbiamo descritto il casinò e la sala delle torture come due cose separate. Ci sbagliavamo...







Il nuovo motore grafico è molto versatile.

geranno con visuale in prima persona e le unità avranno nuove abilità speciali, come l'elfo oscuro che possiede una modalità Cecchino. Le poche trappole del primo DK sono state migliorate significativamente e sono diventate il cuore contorto, spietato e oscuro di *DK2*. È qui che i vostri peggiori istinti verranno a galla. Potrete non solo scaraventare ragni, demoni e ogni sorta di orrore sul sentiero degli eroi, ma anche piazzare un cannone all'estremità di un lungo corridoio, e restare a godervi la scena mentre i buoni tentano di aprirsi la strada verso la salvezza. Aggiungete meccanismi di tortura, massi rotolanti in stile *Indiana Jones* e un'altra manciata di opzioni e il quadro sarà completo.
Alcuni elementi della meccanica di gioco stanno subendo drastici miglioramenti, nel tentativo di correggere i difetti del primo episodio. Ad esempio, ogni creatura occupa ora un proprio spazio, e quindi non potrete piazzare dieci draghi nella stessa casella. Questo implica una pianificazione strategica più accurata e rende il combattimento più interessante. Un netto passo in avanti rispetto al caotico scambio di magie, colpi e attacchi di ulcera di *DK*.
Per esercitarvi, avrete a disposizione venti Mappe di Pratica che vanno aggiunte ai nuovi livelli "My Pet Dungeon". Questa nuova opzione vi permette di realizzare ogni cosa che vi passa per la testa, senza limiti di tempo e di risorse. Naturalmente, potrete anche verificare l'efficacia della vostra creatura, piazzando un po' di eroi e assistendo alla carneficina. Comunque, la grande novità di *DK2* risiede nel multiplayer, un aspetto che mancava nel primo *DK*. Oltre alle Mappe di Campagna, allenamento e "My Pet Dungeon", saranno inclusi altri 20 livelli creati appositamente per le partite su Internet. L'idea di una persona nel ruolo del signore del Dungeon contro un gruppo di eroi controllati da altri giocatori è fantastica, ma si tratta di una promessa che già una volta non è stata mantenuta. Speriamo solo che con questo secondo capitolo le cose cambino... Ci auguriamo che i ragazzi della Bullfrog sfruttino i giorni rimanenti prima dell'uscita per migliorare ulteriormente questo loro prodotto. Senza dubbio, *DK2* potrebbe regalarci grosse emozioni.
È impegnativo, è gratificante, è divertente, è... beh, è malvagio. E la malvagità è bella!!





Sembra il Caesar's Palace!!!

CINQUE DOMANDE

PER CIRCOSTANZE OLTRE IL NOSTRO CONTROLLO, LO STAFF DI PCU È STATO COSTRETTO A RIMPIAZZARE I MEMBRI DEL TEAM DI SVILUPPO DI *DK2* E A RISPONDERSI DA SOLO ALLE FAMOSE 5 DOMANDE. ECCO COSA PENSIAMO AVREBBERO RISPOSTO I RAGAZZI DELLA BULLFROG...

D: IL "MALE" IN *DK* E *DK2* VIENE PRESENTATO IN MANIERA SCHERZOSA... MA QUAL È LA COSA PIÙ VICINA AL MALE, QUELLO VERO E INQUIETANTE, CHE ABBIATE MAI VISTO IN UN GIOCO?
R: *Barbie Crea La Moda*. La cosa più malvagia dell'universo, dopo un frigorifero senza birra, ovviamente.

D: UNA DOMANDA CLASSICA: "I SIMPSON", "FUTURAMA" O "I PUFFI"? CERCATE DI ESSERE ONESTI, VA BENE?
R: "I Simpson" sono senza dubbio l'originale, il migliore show televisivo della storia. Gli altri stanno solamente tentando di imitare il maestro (ma "I Puffi" non erano usciti prima?... Boh...), un po' come tutti nell'industria dei videogiochi tentano di eguagliare la bravura di Carmack.

D: A COSA VI SIETE ISPIRATI (LIBRI, FILM, ALCOOL, DROGHE) PER LA CREAZIONE DI *DK*?
R: Peter Molyneux è stato influenzato da tutte queste cose. Scendere in dettagli potrebbe portare alla mia improvvisa scomparsa. Una cosa che vorrei rimandare il più possibile...

D: CHE DIAVOLO AVETE CONTRO I POLLI?
R: I polli sono piccole creature idiote, buone solamente su una fetta di pane e accompagnati da un bel po' di maionese.

D: SE POTESTE RINCHIUDERE UNA QUALSIASI PERSONA, TENDENZA, O ASPETTO DI QUEST'INDUSTRIA NEL VOSTRO DUNGEON PERSONALE, CHI/COSA SAREBBE E QUALI PENE DOVREBBE SUBIRE?
R: Sergio Pennacchini. Sarebbe obbligato a rispettare 10 date di scadenza al giorno, fornendo tutte le informazioni e le foto necessarie. In caso di fallimento, sarebbe obbligato a rimanere senza birra per due mesi (e niente *Tribes* per un anno).

RICARICA DI ENERGIA IL TUO PC

In questo numero : INCOMING
Azione ed Emozione tra Cielo Terra e Mare

Dal 3 Luglio in Edicola !



energames VIDEOGIOCHI PER PC

CD + rivista £ 19.900

In collaborazione con

Edito da


Garantito da


www.halifax.it



www.gameonline.it



www.gamenetwork.it





PAGELLA SVILUPPATORE

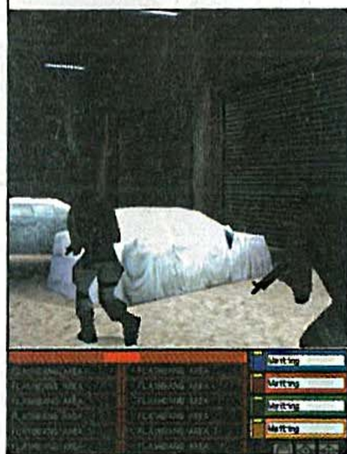
PUNTEGGIO MEDIO 9

(10, 8, 6, 4, 2 — Rainbow Six)

Rainbow Six: Rogue Spear

Chuck Norris crepa già d'invidia...

Siamo sicuri che molti di voi già conosceranno il mitico *Rainbow Six*, uno sparatutto in soggettiva nato dalla mente geniale di Tom Clancy e dei suoi ragazzi della Red Storm Entertainment. Oltre a essere uno dei giochi più coinvolgenti del 1998, questo titolo ha proposto un approccio innovativo al multiplayer e ha spianato la strada a titoli come *Tribes* e alla riedizione di *Team Fortress*. Dopo questo grosso successo i ragazzi della Red Storm non sono rimasti con le mani in mano e si sono subito messi a lavorare su un nuovo progetto. Infatti, a pochi mesi di distanza da *Eagle Watch*, (il primo data-disk di *R6*), la casa di sviluppo fondata dallo scrittore Tom Clancy ha deciso di farci passare altre notti insonni davanti al monitor grazie a un nuovo capitolo della serie *Rainbow Six*. Secondo le dichiarazioni dei programmatori, *Rogue Spear* correggerà i difetti del primo episodio e potenzierà tutti gli altri aspetti. In particolare l'Intelligenza Artificiale dei nemici, che nel primo *R6* lasciava piuttosto a desiderare, è stata enormemente migliorata. Ora i nostri nemici saranno in grado di utilizzare diverse armi, scegliendo autonomamente quella più adatta a ogni situazione. Inoltre il motore grafico è stato completamente rivisto per offrire ambientazioni ancora più realistiche e dettagliate.







Questa volta dovrete fronteggiare una doppia minaccia. Sembra infatti che i criminali abbiano capito quanto è cazzuto il reparto speciale Rainbow e, per aumentare le possibilià di successo, due diverse organizzazioni terroristiche hanno deciso di unire le loro forze. Naturalmente, se il mondo è in pericolo o arriva Chuck Norris o arrivate voi, impavidi giocatori su PC. Visto che Chuck Norris sta in giro per il Texas a fare il protagonista di una delle serie televisive più squallide degli ultimi tempi, indovinate a chi toccherà muovere le chiappe? Esatto, proprio a voi. Il vostro compito sarà quello di sconfiggere una volta per tutte la minaccia terroristica, sfruttando le vostre abilità strategiche e un armamento davvero letale per riempire di piombo le natiche dei cattivi di turno.

Come avrete capito, oltre a dover scegliere le strategie di attacco, dovrete anche prendere parte all'azione in prima persona. Le nuove missioni sembrano davvero esaltanti. Noi abbiamo potuto provare solamente le prime due, ambientate in un teatro e nei pressi di un museo. In entrambi i casi l'atmosfera di gioco è estremamente coinvolgente e tutto sembra uscito da un film d'azione di Hollywood. Nel



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Red Storm Entertainment
PRODOTTO →	Take 2 Interactive
DATA D'USCITA →	Settembre '99
SUPPORTO 3D →	Direct 3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Rainbow Six ha rivoluzionato il mondo del multiplayer, guadagnandosi un folto seguito di appassionati. Siamo sicuri che questo *Rogue Spear* non ci deluderà.

PUNTO INTERROGATIVO

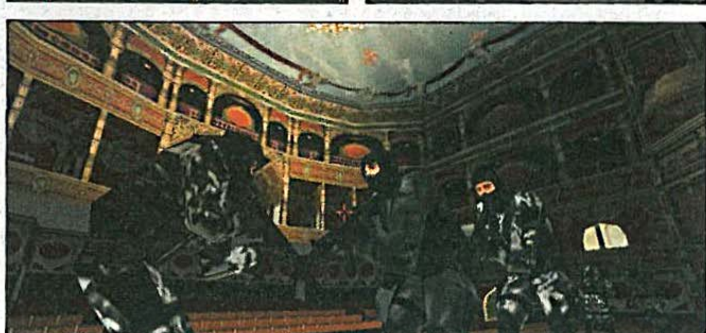
Le missioni non sono moltissime e non sappiamo ancora se i programmatori siano riusciti a migliorare l'Intelligenza Artificiale.

PUNTO E BASTA

Con titoli come *Tribes 2*, *Team Fortress* e *Soldier Of Fortune* in arrivo, il nuovo prodotto della Red Storm non avrà vita facile







Le texture di *Rogue Spear* sono veramente dettagliate. Osservate i volti dei soldati.

Dopo Tom Clancy, anche Chricton, l'autore di *Jurassic Park*, ha deciso di dedicarsi ai videogiochi...


La schermata dei piani d'attacco non è cambiata per niente e questo non ci dispiace affatto.

livelli più avanzati dovrete addirittura sventare un tentativo di dirottamento su un Boeing 747 (ricordate *Delta Force* con Chuck Norris? Ecco, più o meno la stessa cosa). Per rendere le missioni ancora più varie, i tipi della RSE hanno pensato di introdurre condizioni metereologiche variabili. Adesso sarete costretti a combattere i terroristi anche sotto la neve o la pioggia. Tutto questo aumenterà notevolmente il realismo e il livello di difficoltà di questo seguito.
Naturalmente ci saranno grossi miglioramenti anche per quanto riguarda le unità e le armi, che come sempre saranno realizzate con la massima cura per i dettagli. In particolare, il cecchino adesso potrà scegliere tra diversi fucili, e la sua importanza all'interno del team sarà ancora maggiore. Per fortuna l'Intelligenza Artificiale dei vostri compagni e degli avversari è stata notevolmente migliorata. Nel primo episodio, capitava spesso che i soldati si bloccassero davanti a un ostacolo come una cassa o un angolo in un corridoio. Questo difetto a volte provoca disastri inimmaginabili, compromettendo il più delle volte l'intera missione. Sembra che in *Rogue Spear* la situazione migliorerà e i vostri compagni saranno perfettamente in grado di muoversi anche senza il vostro aiuto. D'altro canto, anche i nemici saranno molto più forti e temibili e potranno addirittura mettere in atto strategie di gruppo per eliminarvi ("Ehi Frank, calati i pantaloni così distrai il nemico.."). Una cosa interessante è che potrete rivedere le vostre prestazioni grazie alla nuova funzione di replay. Come abbiamo detto, il motore di *Rogue Spear* sarà un'evoluzione di quello usato nel primo *R6*. I programmatori hanno cercato di perfezionare alcune routine per permettere al gioco di gestire sia spazi all'aperto che zone chiuse come l'interno di un aereo o di un museo. Anche se non siamo ai livelli di *Quake III* o *Unreal Tournment*, bisogna dire che sono stati fatti grossi passi avanti.
Anche le mappe sembrano davvero fantastiche, con ambientazioni realistiche e originali.
Chiaramente saranno supportate tutte le schede della nuova generazione, quindi se avete una TNT 2 potrete godervi le fantastiche texture a 32 bit e risoluzioni video elevatissime (con la Voodoo 3 vi dovrete accontentare dei 16 bit di colore).
Gli effetti di luce delle esplosioni e delle armi sono molto realistici e il sonoro comprenderà nuovi effetti e musiche ricche di atmosfera. Inoltre, saranno supportati sia l'EAX che l'Aureal 3D per il sonoro, in modo da creare effetti tridimensionali assolutamente sbalorditivi.



Una tranquilla missione in mezzo ai ghiacci.

Comunque, l'aspetto che più ci interessa è il multiplayer e pare che anche da questo punto di vista ci saranno delle gradite sorprese. Oltre alle nuove mappe per giocare su Internet, infatti, sarà finalmente possibile riconoscere i propri compagni di squadra dagli avversari.
Le modalità di gioco saranno molteplici e sembra addirittura che potremo usare i terroristi per spargere il terrore sui server sparsi per il globo. Insomma, come avrete capito non vediamo l'ora di poter giocare a questo nuovo *Rogue Spear*. Se tutto va come previsto, tra qualche settimana saremo nuovamente alle prese con piani d'attacco e way point, perché se il mondo è in pericolo, allora questo è un lavoro per... (Superman? Michele Pecora? Monica Lewinsky? Jonny Vagabondo?).

SOLDATI D'ÉLITE

La squadra Rainbow è composta da uomini che non hanno paura di morire, da persone in grado di tenere i nervi saldi anche quando la situazione si fa incandescente. PCU ha deciso di individuare i personaggi del mondo del cinema più adatti a questa squadra. Ecco i risultati della nostra ricerca...


Chucky


Sly


Schwarzy

CHUCK NORRIS
Il mitico Chuck, dopo il successo del film *L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente*, è diventato uno degli attori di film d'azione più famosi al mondo. Titoli come *Delta Force* e *Rombo di Tuono* rimangono nel cuore di tutti noi. Peccato che sia finito a fare il Texas Ranger. Vera tragedia o giustizia divina?

SILVESTER STALLONE
Macho tutto muscoli e niente cervello, Sly è stato il protagonista di splendidi film come *Rambo* e *Rocky*. Se è stato in grado di sconfiggere un intero esercito con un coltello multiuso, figuratevi cosa potrebbe fare a quei poveri terroristi indifesi.

ARNOLD SCHWARZENEGGER
Altro attore tutto muscoli, è stato il protagonista di film come *Predator* e *Commando*. È in grado di far fuori carri armati, elicotteri e alieni usando solo tronchi d'albero appositamente intagliati...

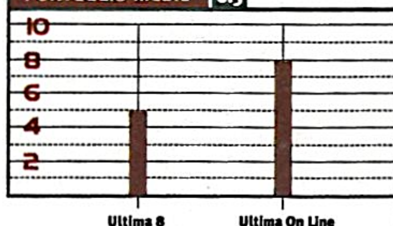



Le ambientazioni sono molto realistiche. Questo teatro è veramente spettacolare.

Rainbow Six è l'unico gioco (a parte *Tribes*) che ci ha fatto dimenticare per qualche istante *Quake II*

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO 6.5



Ultima Ascension

Lord British è tornato, ed è più cattivo che mai...

Nella storia dei videogiochi ci sono alcune saghe che hanno segnato profondamente la vita dei giocatori. La serie di *Ultima*, partorita dalla mente geniale di Richard Garriot, è sicuramente tra queste. Pensate che il primo episodio di questa lunghissima avventura è comparso circa 10 anni fa, quando i computer giravano a 8Mhz e la grafica 3D era il sogno proibito di ogni sviluppatore. Il successo di questo gioco di ruolo è stato enorme in tutte le sue incarnazioni. Anche nell'era del Multiplayer, la saga di *Ultima* continua a dominare. Vi basta entrare in un server di Ultima On Line, per accorgervi di quanta gente vive, sogna e spreca ore fondamentali della sua esistenza nel mondo creato da Lord British. Dopo un periodo di sviluppo durato quasi quattro anni, finalmente sta per arrivare il nuovo episodio della serie. *Ultima Ascension* rappresenterà una vera e propria rivoluzione. Infatti la grafica bidimensionale verrà definitivamente abbandonata e finalmente potremo esplorare una Britannia interamente in 3-D. Una delle cose che ha lasciato perplessi gli appassionati è la scelta della Origin di inquadrare l'azione con una visuale in terza persona (alla *Tomb Raider*). Questo ha dato vita a inquietanti supposizioni su un'impostazione in stile arcade-adventure piena di salti e piattaforme. Effettivamente dopo la bruttissima esperienza di *Ultima VIII*, queste paure erano più che giustificate. Dopo aver visto la prima demo, ci sentiamo in grado di tranquillizzare tutti. Non vi preoccupate, *Ultima Ascension* sarà un GDR che non scorderemo facilmente. Ci saranno tutti gli elementi della serie anche se comunque saranno presenti alcune sezioni tipicamente arcade. Il vostro personaggio sarà in grado di correre, saltare e di combattere sia con le armi che con gli incantesimi. La cosa che più ci ha impressionato sono proprio i combattimenti. Le creature che dovrete affrontare sono veramente fantastiche, con un dettaglio grafico decisamente sopra la media. Inoltre, potrete interagire con ogni elemento dell'am-



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Origin
PRODOTTO →	Origin
DATA D'USCITA →	Fine Estate
SUPPORTO 3D →	Direct 3D, Glide

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Un GDR con una grafica incredibile e un'ambientazione che farà felici gli amanti del Fantasy.

PUNTO INTERROGATIVO

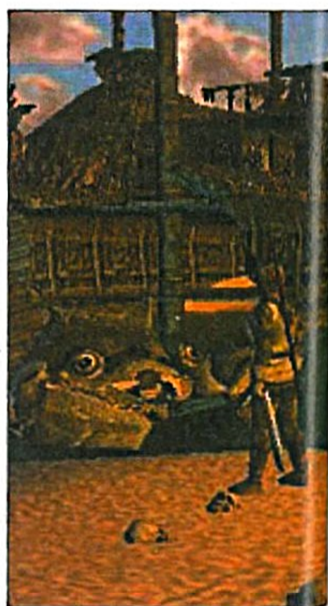
I programmatori devono rendere *Ultima Ascension* un vero gioco di ruolo e non il solito clone di *Tomb Raider*. Vedremo se ci riusciranno.

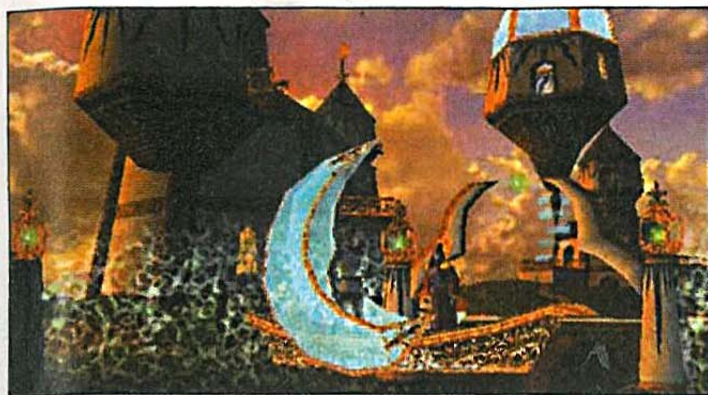
PUNTO E BASTA

Lord British e la sua saga di GDR hanno un enorme seguito di appassionati. Questo è sicuramente un ottimo punto di partenza per un titolo ambizioso come *UA*.



C'è una festa e non siamo stati invitati? E dov'è la birra?





La grafica di questo gioco è assolutamente sconvolgente. Alcune ambientazioni sono originali e fantasiose.



Questa è l'entrata a uno dei tanti sotterranei che affronterete in *UA*.

biente. I programmatori hanno lavorato molto a lungo su questo aspetto proprio per garantire massima libertà d'azione ai giocatori (il che è sicuramente fondamentale in un buon gioco di ruolo). A differenza di altri giochi

Ecco la schermata dell'inventario. È incredibile che un semplice zainetto possa contenere tante cose...

simili, in *Ultima Ascension* è stata fatta molta attenzione ai dialoghi. Alcuni passaggi fondamentali della trama dipenderanno proprio dalla vostra capacità di interazione con i circa 250 personaggi non giocanti presenti nella storia.

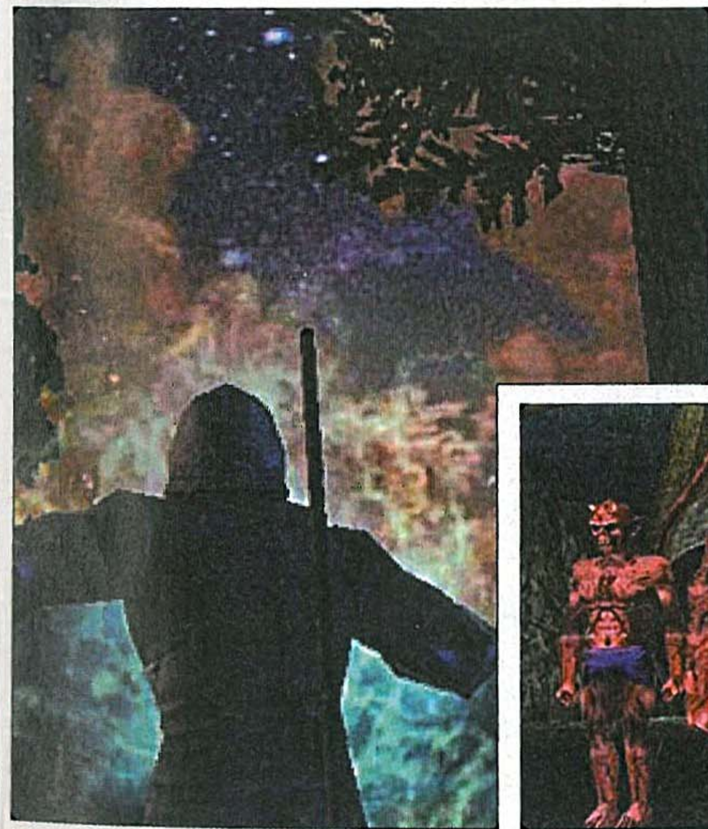
La vostra missione sarà quella di sconfiggere definitivamente il Guardiano. Infatti, dopo il suo ultimo fallimento, questo essere potentissimo ha deciso di attaccare direttamente Britannia. Per mettere Ko il bastardone, dovrete recuperare le otto virtù che rappresentano i valori su cui deve basarsi un Avatar. Per recuperarle dovrete intraprendere un lungo viaggio per le terre di Britannia alla ricerca degli altari della virtù. Quando sarete riusciti per l'ennesima volta a dimostrare il vostro valore, finalmente potrete arrivare allo scontro finale con il guardiano. Batterlo non sarà facile, anche perché i programmatori ci hanno comunicato che questa sarà l'ultima apparizione di questo nemico nella serie *Ultima*. Inoltre, secondo insistenti voci di corridoio, questo sarebbe il capitolo finale della serie... almeno per come l'abbiamo intesa fino a oggi. Infatti all'inizio del gioco scoprirete che dopo questa missione l'accesso a Britannia vi sarà per sempre negato.



Ma allora, cosa succederà nei prossimi *Ultima*? Boh, non ci resta che aspettare. Oltre all'avventura principale, saranno presenti anche 5 campagne, 20 delle quali di minore importanza. La grafica del gioco sembra davvero spettacolare. Anche se quella della nostra demo non era ancora la versione definitiva, possiamo dirvi che il motore che muove *Ultima Ascension* è veramente impressionante, con una cura per il dettaglio che ha dell'incredibile. *Ultima Ascension* sembra avere tutte le carte in regola per diventare uno dei maggiori successi del 1999.

Se i programmatori riusciranno a mantenere inalterate tutte quelle caratteristiche che hanno reso celebre la saga di Britannia, allora siamo sicuri che i fan non ne rimarranno delusi.

Ormai manca poco all'uscita, quindi non ci resta che aspettare qualche mese per sapere tutta la verità.



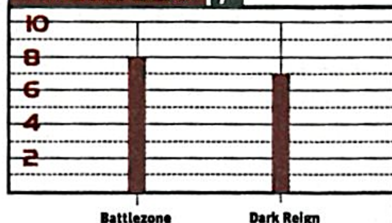


Gli effetti di luce sono proprio incredibili. E quanti bei personaggi si incontrano... sembra la redazione di PCU.

Ultima Underworld II è uno dei giochi preferiti di noi nostalgici arteriosclerotici!

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO 7



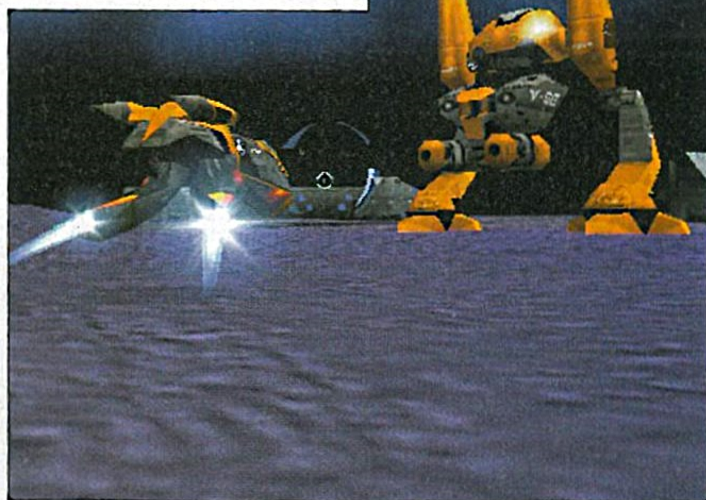
Battlezone 2

Il ritorno di un classico

Negli ultimi tempi, nel mondo dei videogiochi si assiste a una strana mania per le resurrezioni. Infatti, i titoli che ottengono risultati accettabili nei negozi, scompaiono per un po' e rinascono puntualmente dopo un anno come versioni "rivedute e corrette" dell'originale. In questi casi, gli sviluppatori sono abbastanza furbi da rendere immediatamente riconoscibile il titolo "ispiratore", ma introducono qualche novità per convincerci a pagare 99.900 lire (più o meno) un gioco già visto. O almeno questo è quanto spera la Activision con il suo *Battlezone 2*, reincarnazione del criticato e poco venduto *Battlezone*. Visto che sarà essenzialmente uno strategico in tempo reale con visuale in prima persona, l'unione di questi due generi diversi dovrebbe accontentare sia gli appassionati della strategia che quelli dell'azione pura. Almeno in teoria. La realtà è che *Uprising* e *Battlezone* hanno venduto molto poco (e *Urban Assault* ancora meno) e solo la stampa specializzata sembra sia stata sensibile nei confronti di questo nuovo genere ibrido.

Il primo miglioramento che si nota in questo nuovo *Battlezone* è la grafica. Le texture dei carri armati sono incredibili e il mondo in cui l'azione si svolge è veramente un grosso passo avanti rispetto al primo titolo. "Il nostro obiettivo è quello di creare mondi vivi e dettagliati e il motore grafico è stato completamente riscritto in modo da ottenere risultati ottimali", commenta il capo progettista George Collins. "Tra le caratteristiche più spettacolari di *B2*, ricordiamo gli effetti di luce in tempo reale (che permetteranno missioni sia di giorno che di notte) e il pieno supporto per il multi-texturing (per ambienti più realistici e vari)".









Se dovete scegliere tra il carro armato e quel coso che sembra un Mech, scegliete il più grosso...

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Pandemic Studios
PRODOTTO →	Activision
DATA D'USCITA →	Fine Estate
SUPPORTO 3D →	Direct 3D, Glide

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

È come il primo *Battlezone*, però con più caratteristiche e una grafica migliore.

PUNTO INTERROGATIVO

Anche se accolto bene dalla critica, il titolo originale ha riscontrato uno scarso successo di vendite. Succederà lo stesso con *Battlezone 2*?

PUNTO E BASTA

Questo titolo riscuoterà un buon successo se la Pandemic riuscirà a renderlo accessibile anche agli appassionati di sparatutto in soggettiva.

CINQUE DOMANDE

GEORGE COLLINS DEI PANDEMIC STUDIOS RISPONDERÀ ALLE NOSTRE FAMOSE CINQUE DOMANDE SULLE ANTENNE PER LE RADIO, SULLA BREAK-DANCE, SULLO SCUDETTO DEL MILAN E SUL LORO ULTIMO TITOLO, *BATTLEZONE 2*.

D: QUAL È STATO IL TITOLO CHE PIÙ TI HA IMPRESSIONATO ALL'E3 DI QUEST'ANNO?
R: *Dark Reign II* mi ha letteralmente lasciato a bocca aperta.

D: PER FAVORE, DICCI CHE NON STATE PER CHIAMARE QUESTO GIOCO *BATTLEZONE: ARENA*.
R: Veramente pensavamo a qualcosa tipo *Battlezone II: Electric Jimbo-Jambo all over the World*, ma non abbiamo ancora deciso. (Meno male... NdS).

D: QUAL È LA MASCOTTE DELLA TUA INFANZIA CHE PREFERISCI?
R: Hmmm... mi piace l'omino della Michelin, mi ricorda Josh (Resnick, il presidente della Pandemic Studios).

D: QUAL È LA MIGLIORE CARATTERISTICA DI QUESTO *BATTLEZONE 2*?
R: Oltre al fatto di unire due generi diversi, i miglioramenti grafici apportati lasceranno senza parole.

D: QUANTI DEI VOSTRI IMPIEGATI INTENDONO PROCURARSI I BIGLIETTI PER *STAR WARS EPISODE 1*?
R: Siamo ancora in attesa dei biglietti film su *Wing Commander*.

VEDERE NEL FUTURO


E3 — Extra Effort Expected

LA GUIDA DI PCU ALL'E3

Abbiamo ritrovato questo box, scritto durante la nostra visita all'E3 di Los Angeles e ci sembrava giusto rendervi partecipi della nostra esperienza.
(Nota: i nomi dei giochi sono stati omessi per questioni legali).

GIORNO 1:
9:00 AM: Siamo tutti molto eccitati. La Fiera sta per cominciare e noi avremo a disposizione giochi, birra e tutte le ragazze degli stand!
1:00 PM: Ehi ragazzi, (censura) è veramente una schifezza! Cosa diavolo si erano fumati per fare una porcheria del genere?
2:00 PM: La ragazza allo stand della (censura) è veramente una gnocca! Devo avere il suo numero...
3:00 PM: Incontro con il produttore di (censura) che tanto non verrà pubblicato prima di due anni.
5:00 PM: Non ricordo nulla di quello che ho visto oggi. Come si arriva al bar?
8:00 PM: La ragazza di prima mi ha dato il due di picche. Ah, comunque non era molto carina...
2:00 AM: A dormire.

GIORNO 2:
11:00 AM: Ouch!! Ehm, ho dormito troppo e ho perso quattro appuntamenti
1:00 PM: Ok, ne ho abbastanza di girare per la Fiera alla ricerca di un gioco davvero interessante. Anche quest'anno credo che non ci sia molto da fare...
3:00 PM: (censura) Fa davvero schifo.
4:00 PM: Non lo facevano vedere (censura) anche lo scorso anno? È assolutamente uguale!
5:00 PM: L'ho trovato! Il titolo che nessuno conosce ma che sicuramente sarà un vero capolavoro! Ora la mia missione qui ha un senso! Vi sareste mai aspettati una sorpresa simile da (censura)?
7:00 PM: Forse un amico di un amico di un mio amico trova un invito per la festa della Sony, woo hooo!
3:00 AM: Il mio amico con i biglietti per il party non è ancora arrivato... sono sicuro che tra qualche minuto busserà alla porta.
4:00 AM: A dormire.

GIORNO 3:
3:00 PM: Ho appena la forza per scrivere... devo resistere per non massacrare l'ennesimo addetto alle pubbliche relazioni di qualche software house sconosciuta... solo un altro appuntamento...
5:00 PM: Funzioni vitali inesistenti, attività cerebrale piatta, disidratazione in corso, ho bisogno di un medico... (praticamente è la storia della mia vita...)
6:00 PM: A dormire.

GIORNO 4:
7:00 AM: Ho dormito troppo e ho perso l'aereo.
11:00 AM: Ancora a dormire.
12:00 AM: Mamma, non voglio andare a scuola... lasciami dormire...
1:00 PM: La cameriera bussa alla porta e mi chiede gentilmente di sparire dalla camera.
2:00 PM: Arrivo all'aeroporto con tanto di scusa idiota per aver perso il volo (del tipo: "Beh, sa, il traffico... la nonna era tanto malata... ho il gomito del tennista che fa contatto con il ginocchio della lavandaia...").
3:00 PM A 11:00 PM: Attesa per il prossimo volo.
12:00 AM: In volo per New York, forse un giorno tornerò in Italia!


***BZ2* è ambientato anche durante gli Anni '60. Voglio la mia macchina volante, dannazione! Non sono ufficialmente gli Anni '60 finché non ho la mia macchina volante.**

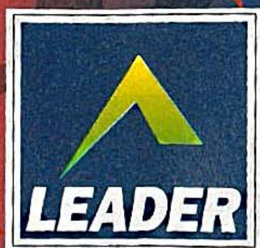
Un'altra importante novità riguarda l'Intelligenza Artificiale delle unità che sarà più realistica sia nei compagni di squadra che negli avversari. Infatti le truppe controllate dal computer saranno in grado di usare qualunque arma presente nel gioco. Ma questo non renderà tutto molto più complicato? Collins ci risponde così: "Dopo aver creato un'IA in grado di combattere efficacemente, la nostra prima preoccupazione è stata quella di inserire anche nemici meno forti per i giocatori alle prime armi. Per questo motivo abbiamo aggiunto un sistema di esperienza per le unità, che in questo modo diventano più forti dopo ogni combattimento. Siamo sicuri che vi affezionerete alle vostre truppe veterane".
La modalità single-player avrà la solita serie di missioni in successione lineare, con alcune modifiche a seconda delle vostre decisioni e di come vorrete comportarvi sul campo. Nel gioco farete parte di una forza segreta impiegata a proteggere la Terra, ma presto verrete coinvolti in un conflitto di portata interdimensionale. Infatti, la trama si svolge in un mondo parallelo dove, durante gli anni della Guerra Fredda, gli U.S.A combattono una guerra spaziale contro la Russia. *BZ2* inizia quando il pianeta Plutone viene attaccato da una forza misteriosa e un lungo periodo di pace viene improvvisamente interrotto.
Difendersi contro questa minaccia sarà il vostro primo obiettivo. Ok, ma che mezzi potremo utilizzare? "In questa fase di sviluppo alcuni dei mezzi difensivi sono quelli che hanno il look grafico migliore", dice Collins, "le mie armi preferite sono gli scudi, perché gli effetti di trasparenza e di luce sono fantastici. Dopo il fiasco in termini di vendite del primo *BZ*, i Pandemic e l'Activision stanno lavorando duro per rendere *BZ2* un prodotto accessibile a tutti.
Se le promesse dei programmatori verranno mantenute, forse questa volta il gioco avrà maggior fortuna.








Giorgio, l'astronauta, si è perso nel pianeta delle texture ondulate.

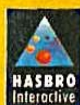


HITS &

SONO NUOVI, SONO

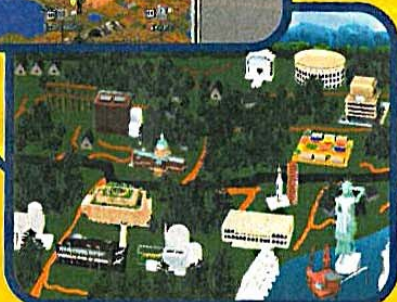
DELPI

MICROPROSE



CIVILIZATION II
TEST OF TIME





Sono tre giochi epici: l'originale Civilization 2, il magico mondo di Midgar e il lontano sistema solare di Lalande 21185! Potrai interagire in dimensioni multiple e governare imperi molto difficili da gestire, fino a raggiungere il tuo scopo: la dominazione totale.
Più miglioramenti, più costruzioni, più scoperte, più sfide, più pericoli... Questo è senza dubbio il più grande gioco di strategia in circolazione!

DISPONIBILE IN AGOSTO

REPUBLIC







Stato americano di San Esposito. Durante le elezioni presidenziali, gli estremisti di sinistra cercano di creare il panico e prendono in ostaggio un gruppo di osservatori ONU.
Erik Van Dorn è un giornalista che porta le cicatrici di una carriera movimentata e non gode di molta stima. Ma viene mandato a San Esposito dal suo vecchio collega Bradley "Finn" Finnegan con il compito di realizzare un reportage fotografico e la speranza di vincere il premio Pulitzer. Cosa accadrà?

DISPONIBILE IN AUTUNNO

SIAMO DEI BRUTI

I videogiochi costano! Spesso arrivano anche allo spropositato prezzo di 100.000 – 105.000 lire. Per questo ci rendiamo conto che non è sempre facile decidere il modo giusto per investire cifre così sostanziose. Alle software house invece non sembra importare molto! Troppo spesso fanno uscire titoli sul mercato davvero indegni. Questo mese troverete recensioni che mettono in chiaro risalto questa terribile piaga. Fortunatamente esistono anche titoli come *Everquest*, *Hidden and Dangerous* e *Midtown Madness*, che sicuramente valgono i soldi spesi. Se un gioco è veramente valido, non ci faremo certo problemi a rompere le regole, a dargli un bell'11 e a obbligarvi ad acquistarlo. Ma se un prodotto fa schifo, noi saremo i primi a dirvelo con brutale onestà. Questo lo facciamo per voi (e ci divertiamo dannatamente nel farlo).


***Hidden and Dangerous*: un gioco che vale la pena avere.**

BASTA DUBBI

Visto che logicamente ci focalizziamo sui titoli più importanti, è chiaro che non abbiamo la possibilità di recensire ogni gioco che esce per PC. Per questa ragione eccovi in poche parole la nostra opinione su dei giochi che non abbiamo recensito.

GIOCO	COMMENTO
NORTH VS. SOUTH	Basta guerre civili, vi prego
DARK SIDE OF THE MOON	Il lato oscuro del DVD
HARDBALL 6 2000	Stesso gioco penoso dello scorso anno

NUMERI CHE CONTANO

- **10** Senza difetti. Perfetto! Meglio di quel sogno erotico con Anna Falchi e Alessia Merz.
- **9** Un vero classico. Un gioco eccellente che vale i soldi spesi.
- **8** Un gran gioco con alcuni piccoli difetti non importanti ai fini del divertimento.
- **7** Un gioco buono a cui manca quell'idea in più per renderlo veramente imperdibile.
- **6** Un gioco che si alza sopra la media grazie allo stile o alla giocabilità.
- **5** Mediocre! Questo gioco non ha alcun difetto particolare se non quello di essere banale.
- **4** Un gioco non propriamente orribile, ma comunque tendente allo schifo.
- **3** Ok, in questo gioco forse ci sarà qualche elemento valido, comunque è una schifezza.
- **2** Orrore! Tenetevi alla larga da questa immondizia, a meno che non vi piaccia bere l'acqua del cesso.
- **1** Completa merda! In altre parole fa davvero ma davvero schifo.

KILLER GAME



Qualsiasi titolo che riceve un voto tra 9 e 10 può fregiarsi di questa prestigiosa onorificenza. Quando vedete il marchio PCU Killer Game, sapete che quello è un gioco da acquistare. Solo i veri classici si meritano questo stato di elite, quindi non lo vedrete molto spesso.

SUICIDIO



Se esiste un marchio per i giochi davvero belli, allora è necessario farne uno per quelli schifosi. Per guadagnarsi questo infamante bollino, bisogna riuscire a prendere 1 o 2. State alla larga da questi giochi a tutti i costi o non siete degni di acquistare PCU.

PERIFERICHE NECESSARIE > >

Questa serie di simboli vi aiuteranno a capire quali sono le periferiche necessarie per giocare alla grande con i vari titoli recensiti. Sono inclusi solo gli accessori che realmente migliorano l'esperienza di gioco; essere solo compatibile non è abbastanza. Se non vedete nessuna icona, allora quella particolare espansione non serve a molto su quel gioco.

 TILT

 SUONO 3D

 GAMEPAD

 MULTIPLAYER

 VOLANTE

 FORCE FEEDBACK

 JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D > >

Questo sistema di votazione serve per valutare le prestazioni del gioco sulla vostra scheda acceleratrice 3D. Ogni titolo viene provato sulle quattro schede 3D più importanti per renderci conto di quali siano le reali differenze di prestazione. Basiamo le nostre votazioni sulla risoluzione grafica, sulla fluidità d'animazione e sulle prestazioni generali in modo da darvi un'idea di come girerà il gioco sulla vostra scheda 3D.

(Nota: Le prestazioni possono variare a seconda della marca della scheda e della configurazione del vostro sistema)

PRESTAZIONI 3D

TIPO PROCESSORE 3D

- **1** Nessuna differenza sostanziale rispetto ai computer senza schede acceleratrici
- **2** Si notano alcuni miglioramenti che giustificano i soldi che avete speso per la scheda 3D
- **3** Questo è ciò per cui esistono le schede 3D. Vengono sfruttati tutti gli effetti speciali e la fluidità d'animazione è incredibile.

VOTAZIONI > >

La nostra scala di valori va da 1 a 10! Niente punti decimali o niente oscure percentuali, ma solo un voto diretto che va subito al punto. Prima di recensire i giochi, li proviamo per molte ore testandoli su sistemi differenti e con diverse schede 3D. Per essere più obiettivi, tutti i nostri redattori provano addirittura i giochi sotto l'influenza di varie droghe e alcoolici. Alla fine diamo un voto drastico e assolutamente irrevocabile. Noi amiamo i videogiochi e cerchiamo sempre di trovare il lato positivo, ma se ci troviamo di fronte a un mucchio di rifiuti non nasconderemo la nostra rabbia dietro simpatiche frasi di circostanza e non permetteremo ai nostri lettori di sprecare i loro soldi. Nelle nostre recensioni potrete contare sull'onestà, su un'analisi completa e magari anche su qualche risata. E se qualche software house si offende, sono solo problemi loro!

GRAFICA
Qualità del rendering, fluidità d'animazione ed effetti speciali usati contribuiscono a creare un'esperienza di gioco sempre più coinvolgente.

SUONO
Effetti sonori e musica appropriata sono capaci di trasformare un buon gioco in un grande gioco.

LONGEVITÀ
Per quanto tempo sarete occupati a giocare con questo titolo? Più lungo è, più gusto c'è!

DESIGN
La spina dorsale del gioco. Qui misuriamo la validità dell'idea dietro la creazione dei personaggi, delle armi, dei livelli e delle missioni.

PUNTEGGIO


SVILUPPO → Beyond Games
PRODOTTO → Accolade
REQUISITI → P200, 32MB RAM, 300MB su disco rigido, CD-ROM 4x, scheda 3D
IDEALI → PII 400, scheda acceleratrice 3D AGP con tanta tanta memoria

Redline

Guida pericolosa e multipli omicidi...

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco richiede necessariamente una scheda 3D. Se avete una scheda che supporta colori a 32bit (Riva TNT, giusto per menzionare la più famosa), allora avrete un vero spettacolo per gli occhi. Anche la Voodoo 2 va benissimo, con prestazioni eccellenti sotto Glide. Cercate di avere un processore veloce, soprattutto se intendete utilizzare il Direct3D.

RIVA TNT



VOODOO 2



VOODOO 3



MATROX G200



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide

Uno sparatutto in soggettiva combinato con combattimenti a bordo di vetture, il tutto ambientato in un futuro post-apocalittico dove il mondo è governato da gang di criminali. L'idea è decisamente buona, probabilmente una delle migliori del 1999. Ispirandosi direttamente a film come *Mad Max* e al loro primo titolo (*Battle Wheels* per Atari Lynx), quelli della Beyond Games sono riusciti a tirare fuori un prodotto decisamente diverso dal solito.
Nei panni del solito eroe senza macchia e senza paura, dovrete massacrare le gang rivali per riuscire a ottenere il dominio assoluto. Le 12 missioni per il single-player uniscono i classici degli sparatutto in soggettiva con sezioni in auto alla *Interstate '76*. In pratica, per esplorare un edificio, ad esempio, dovrete muovervi a piedi, mentre in altri punti dovrete salire a bordo di una macchina e continuare la carneficina su quattro ruote. Le vetture hanno armi montate sul cofano, sulla parte posteriore e perfino sui lati. Per quanto riguarda le armi delle sezioni a piedi, vi segnaliamo una efficiente sega elettrica, una mitragliatrice e un lanciagranate. In tutto il gioco ci sono più di 40 strumenti di morte differenti. L'impressionante motore grafico di *Redline* utilizza il Direct3D per creare splendide texture, effetti di luce strabilianti ed esplosioni assolutamente incredibili. Il sonoro è ben realizzato, e gli effetti delle vetture sono realistici, così come le esplosioni e il doppiaggio delle voci. Le musiche tecno sono appropriate con i massacri che effettuerete nel gioco. Ma la cosa più importante di questo titolo è sicuramente l'unione di due modelli fisici differenti, a seconda che siate a piedi o in auto. Le macchine hanno un sistema di danni molto dettagliato e si pilotano con facilità, come in un classico titolo arcade. I controlli nelle sezioni a piedi sono quelli standard di uno sparatutto in soggettiva. Purtroppo però, ci sono anche dei problemi. A piedi capita spesso di bloccarsi quando si fa lo strafe e ogni tanto ci sono alcuni errori nel modello fisico, come la possibilità di usare il freno a mano quando siete sospesi in aria con la vostra auto. Le animazioni sono buone e le skin delle varie gang sono ben dettagliate. Il vero punto debole è però l'IA degli avversari. In alcune situazioni può sembrare decente, ma la maggior parte delle volte fa semplicemente pena. Praticamente è come se la potenza di fuoco dei nemici fosse stata aumentata per ovviare alle limitate capacità di movimento e questo rende le missioni dannatamente difficili. *Redline* gestisce fino a 12 giocatori su Internet e visto che le ultime versioni del GameSpy lo supportano, vi sarà facile trovare dei server. Le prestazioni On Line sono molto buone, anche se su rete locale il gioco è andato in crash con appena quattro giocatori (comunque tra poco dovrebbe essere disponibile una patch che risolve questo e altri inconvenienti minori). Le modalità sono il solito deathmatch e il combattimento a squadre. *Redline* è un titolo divertente, con una grande grafica, un sistema di gioco originale e soprattutto tanta, tanta violenza. Peccato che il livello di difficoltà non sia molto bilanciato. Comunque, Mad Max ne sarebbe orgoglioso.



Dio, come odio i pedoni...







La grafica di *Redline* è davvero notevole...

GRAFICA

Texture ultra dettagliate, effetti speciali da cinema, splendide ambientazioni ed esplosioni incredibili.

SUONO

Buoni effetti sonori, decenti le musiche e divertenti le voci dei personaggi.

LONGEVITÀ

Potrete massacrare gli avversari a piedi e in macchina. Cosa volete di più?

DESIGN

A parte una difficoltà ai limiti del sadico, le missioni sono molto varie e la giocabilità è più che soddisfacente.

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

- Le esplosioni sono fantastiche
- Azione originale e frenetica
- Tanta violenza

K.O. –

- Rari problemi di controllo
- Troppi bug
- Intelligenza Artificiale insufficente

SVILUPPO → Infogrames	
PRODOTTO → Infogrames	
REQUISITI → P200 MMX, 32MB RAM, CD-ROM 4x, scheda video compatibile DirectX, 400MB su disco rigido	
IDEALI → PII 350, 64MB RAM, CD-ROM 8x, un disco rigido molto grande...	

Outcast

Essere dei Voxel non è mai stato così bello...

PRESTAZIONI 3D

Eccoci giunti all'ennesima puntata dei box inutili di PCU. Se pensavate che *Outcast* sfruttasse la vostra Voodoo 3 appena presa, vi sbagliavate di grosso. Tutto quello che vedrete sono tanti piccoli indifesi voxel.



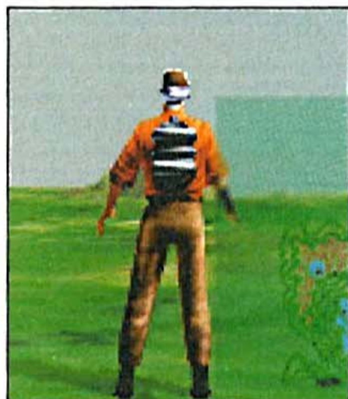
Finalmente, dopo innumerevoli ritardi, *Outcast* è arrivato. Dopo il materiale che avevamo visionato nel corso della prima anteprima apparsa sul numero 1 di PCU, ora abbiamo potuto provare il gioco nella sua versione definitiva. E, lasciatecelo dire, quello che abbiamo visto è un titolo che vanta un'atmosfera e una profondità di gioco veramente fantastiche, anche se non condividiamo del tutto la scelta della tecnologia Voxel per la grafica.

Outcast è un arcade adventure 3D con uno stile di gioco assolutamente unico e originale. Infatti, non si tratta del solito clone di *Tomb Raider* con piattaforme su cui saltare e qualche nemico da uccidere, ma di un vero e proprio mondo parallelo dove vi è data la libertà di fare quello che volete. Ma andiamo con calma... la storia ci racconta che voi, soliti sfigati senza speranza, siete finiti per un incidente nel mondo alieno di Adelpha. Questa terra sta vivendo un periodo molto difficile, con gli abitanti locali ormai allo stremo delle forze per la continua lotta contro un oppressore molto misterioso. Questi simpatici esseri vi scambieranno per il prescelto, l'Ulukhai come dicono loro, l'uomo che li porterà finalmente alla vittoria e alla riconquista della libertà. Chiaramente voi non ve la sentirete di rifiutare e, nel tentativo di scoprire come tornare a casa, potrete capire cosa sta succedendo realmente nel mondo di Adelpha e liberare il suo popolo dalla tirannia.

Lo stile di gioco è molto particolare. Infatti, oltre a dovervi fare strada in un mondo 3D fatto di paludi, città, deserti e così via, dovrete anche parlare con le persone locali, combattere contro i soldati nemici e risolvere alcuni enigmi decisamente strani e insoliti. I dialoghi in particolare ricoprono un aspetto fondamentale, visto che solo parlando con gli abitanti del luogo potrete venire a conoscenza di molti segreti e informazioni utili per andare avanti. Inoltre, esistono alcuni personaggi che hanno un ruolo decisivo nella storia di *Outcast*, per cui parlare con loro sarà uno dei momenti cruciali del gioco. I combattimenti sono un altro dei punti di forza del gioco, anche se spesso evitare scontri a fuoco sarà la scelta migliore che potete fare. Avrete a vostra disposizione un arsenale di tutto rispetto, con pistole, fucili, granate e tutta una serie di armi futuristiche decisamente originali. Durante i combattimenti, potrete continuare a muovere il vostro personaggio come al solito. Addirittura è prevista la possibilità di fare lo strafe laterale alla *Quake II*, cosa ormai diventata uno standard anche per i giochi in terza persona. Oltre a combattere normalmente, potrete correre, saltare, nuotare e strisciare per terra per non farvi vedere dai nemici. Tutti questi movimenti sono controllati con la solita combinazione di mouse e tastiera, ma potrete anche usare un joypad, se lo desiderate.

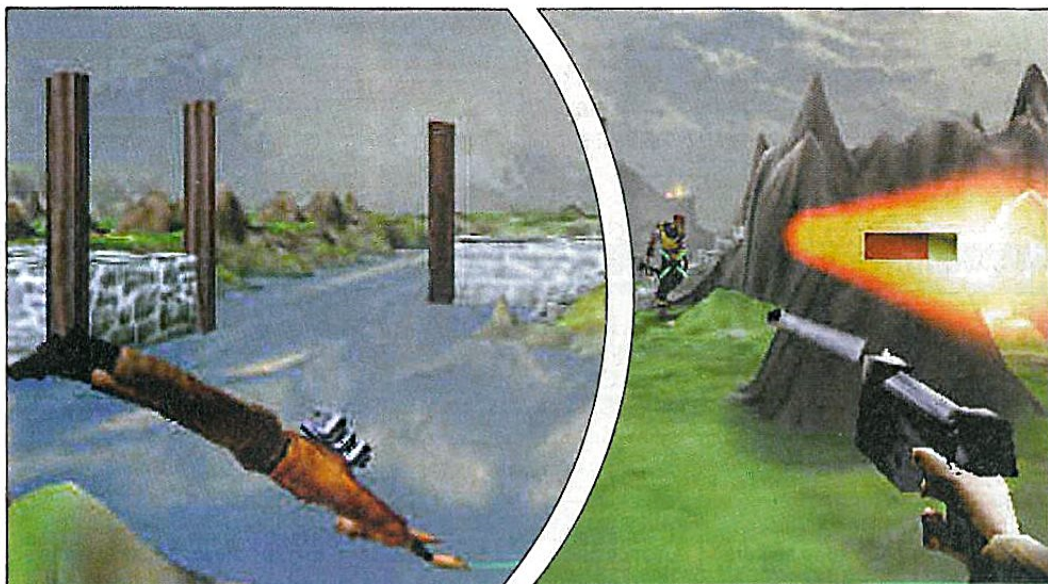
Un discorso particolare meritano la grafica e il sonoro. La colonna sonora è stata suonata dalla





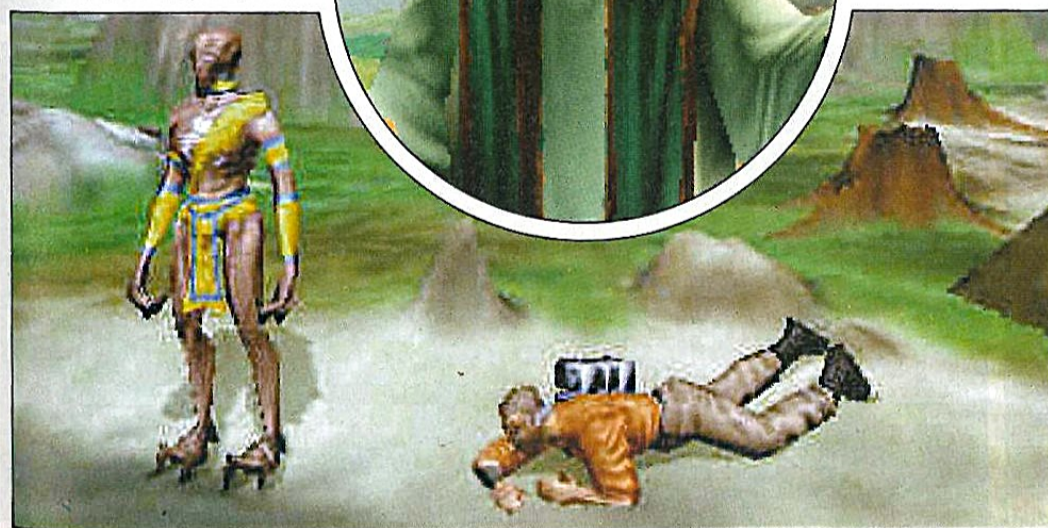


La maggior parte dei personaggi di Outcast ha una IA nettamente superiore a quella di un redattore di PCU.


Le creature e le ambientazioni sono molto originali. Senza dubbio un enorme passo avanti rispetto agli altri titoli del genere.

Orchestra Filarmonica di Mosca e scusate se è poco! Le musiche sono veramente fantastiche e aiutano notevolmente il giocatore a calarsi ancora di più nell'atmosfera di *Outcast*. Anche gli effetti sonori sono di primissima fattura. Pensate che il rumore dei passi cambia realisticamente a seconda della superficie su cui camminate. Per quanto riguarda la grafica, invece, non siamo del tutto convinti della sua validità. Anche se il motore Voxel può vantare una velocità incredibile persino sui PC più lenti, il dettaglio grafico che è in grado di offrire non può essere assolutamente paragonato a quello delle schede 3D. *Outcast* soffre moltissimo quando osservate gli oggetti da vicino, con i pixel che diventano più grossi di un mulo. Tuttavia, nelle inquadrature a distanza o nei grandi panorami, offre delle scene veramente fantastiche, con colori realistici e una profondità di visuale veramente impressionante. Alla Appeal ci hanno detto che la scelta di basare il loro titolo su un motore Voxel è dettata dal fatto che oggi le schede 3D non consentono di ricreare paesaggi grandi ed estremamente dettagliati come quelli di *Outcast*. Sinceramente facciamo fatica a credere che una TNT 2 o una Voodoo 3 non siano in grado di ricreare gli ambienti del titolo della Infogrames con una precisione nettamente superiore a un motore Voxel. Tuttavia, dobbiamo dire che uno dei vantaggi maggiori di questo titolo è che, proprio grazie al motore grafico che utilizza, sarà in grado di girare tranquillamente anche su computer meno potenti. E questo forse non sarebbe stato possibile utilizzando l'accelerazione hardware. In conclusione, siamo di fronte a un prodotto che ha tutte le carte in regola per diventare uno dei successi maggiori di questo 1999. Il suo unico mix tra azione, combattimenti, dialoghi ed enigmi sembra veramente interessante e l'atmosfera che si respira giocando a questo titolo è davvero incredibile. *Outcast* è un'esperienza che dovete assolutamente provare. Anche se non è certamente un capolavoro, si tratta comunque di un nuovo modo di intendere gli arcade/adventure. Caro *Tomb Raider*, addio...




Anche se *Outcast* non sfrutta l'accelerazione 3D, alcuni effetti speciali sono davvero impressionanti.

INCIDENTI DI PERCORSO

Come il protagonista di *Outcast* (che per un errore si ritrova abbandonato nel mondo alieno di Adelpha), anche altri personaggi famosi hanno dovuto affrontare degli imbarazzanti incidenti di percorso. Ecco qualche esempio...


Eddie Murphy


Carmen Di Pietro


George Michael

EDDIE MURPHY
CHI È → Un famoso attore americano con una risata da ebete.
PERCHÉ → Lo hanno beccato mentre scambiava delle simpatiche effusioni amorose con un transessuale.
COME NE È USCITO → Ha pagato i giornalisti e il transessuale (prima il trans...).

CARMEN DI PIETRO
CHI È → Gommone dalle sembianze umane con una spiccata tendenza alla gerofilia.
PERCHÉ → Le è esplosa una tetta in aereo. Forse non era del tutto naturale...
COME NE È USCITA → Ha gonfiato la tetta di riserva...

GEORGE MICHAEL
CHI È → Una delle più famose popstar nel mondo.
PERCHÉ → Lo hanno arrestato per atti osceni in luogo pubblico.
COME NE È USCITO → Ha scritto una canzone sulla vicenda e ha fatto miliardi.

GRAFICA
Il motore Voxel soffre parecchio nelle visuali più ravvicinate. Splendide alcune ambientazioni.

SUONO
Colonna sonora degna di un colossal di Hollywood. Ottimi gli effetti sonori.

LONGEVITÀ
Outcast è un titolo piuttosto impegnativo che vi terrà occupati per un po' di tempo. Una volta finito, non lo caricherete più.

DESIGN
Il genere degli arcade/adventure visto in maniera originale e innovativa. Splendido il design di alcuni livelli.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.
- Grande atmosfera
- Azione frenetica e coinvolgente
- Colonna sonora da brivido

K.O. –
- Sistema di controllo difficile da gestire
- I dialoghi a volte sono troppo lunghi
- Motore grafico non sempre all'altezza

SVILUPPO → Totally Games	
PRODOTTO → LucasArts	
REQUISITI → P200, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 131MB su disco rigido, joystick	
IDEALI → PII 450, 128MB RAM, CD-ROM 8x, 275MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D	

X-Wing: Alliance

La Forza scorre poco in questo titolo della LucasArts...

JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D

Il gioco è stato progettato per avvantaggiarsi delle Directx6, ma c'è anche il supporto per le Glide. Maggiore numero di poligoni per le grandi astronavi e supporto per ogni scheda 3D esistente sono compresi nel prezzo.

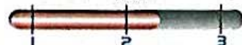
VOODOO 2



VOODOO



TNT



G200



SUPPORTO API: Direct3D, Glide

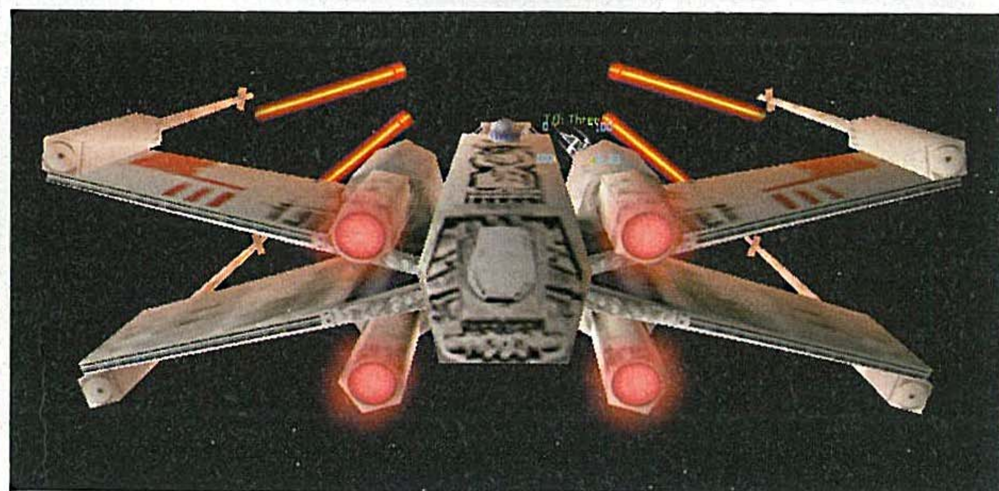
Guerre Stellari è una saga fantastica. Le trame dei film, i personaggi e il design delle astronavi sono sempre stati il massimo. Purtroppo, fino a oggi i giochi basati su questo mito non sono sempre stati all'altezza. Ce ne sono stati di buoni (*Jedi Knight*, *Tie Fighter*), di brutti (*Rebellion*, *Rebel Assault*), ma soprattutto di cattivi (*Ewoks Adventure* e tanti altri). Tra i titoli indimenticabili dobbiamo necessariamente citare *X-Wing*, il primo vero simulatore di combattimento spaziale basato sull'universo di *Star Wars*, che aprì la strada al leggendario *Tie Fighter* e poi al deludente *X-Wing vs. Tie Fighter*. Alliance può essere considerato a tutti gli effetti la versione graficamente potenziata di *X-Wing*. Anche in questo caso i controlli sono molto semplici e se avete provato uno dei titoli precedenti, non dovrete praticamente imparare nulla. Il problema più grave è che il sistema di gioco non è stato aggiornato e le solite missioni (difendere un'astronave, farne fuori un'altra, identificare l'oggetto volante in avvicinamento) iniziano a essere veramente noiose. Anche se sono state introdotte battaglie su larga scala, missioni con obiettivi multipli e ancora più astronavi da pilotare, l'azione di gioco è ripetitiva e soprattutto non aggiunge nulla di nuovo rispetto







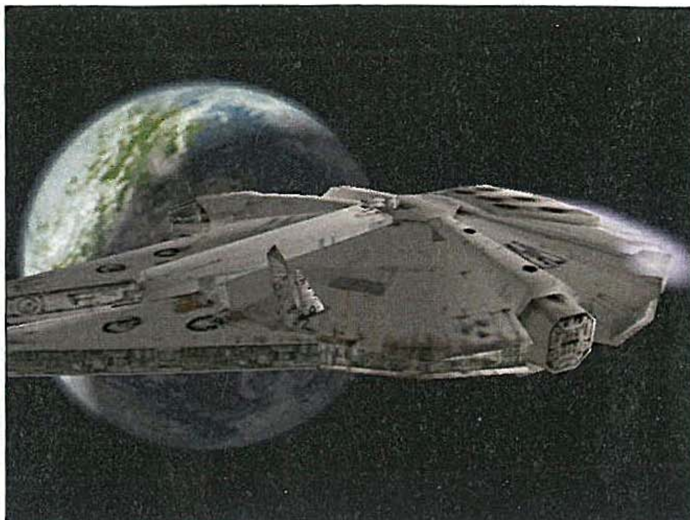
Che dire su questa foto... Sapete? Noi odiamo gli Ewoks!



L'X-Wing, grande creazione. Anche quando è fermo, sembra che si muova velocemente.







Ecco il vostro Millenium Falcon, l'astronave più veloce della galassia. Ora potrete emulare il vostro eroe preferito, quel simpaticone bastardo di Han Solo...



Potete anche guidare l'Y-Wing, famoso per la sua strana tendenza a esplodere dopo un paio di colpi.

ai titoli precedenti.
La grafica è stata notevolmente migliorata e potrete finalmente sfruttare tutte le risoluzioni più alte delle vostre amate schede grafiche. I modelli tridimensionali delle astronavi sono molto più ricchi di particolari e anche gli abitacoli dei veicoli sono estremamente dettagliati. Nel gioco farete parte di una famiglia di mercanti alle prese con dei pirati spaziali. Prima di diventare membri della Ribellione, dovrete prendervi cura di questi vostri nemici (i Viraxo, per la cronaca). Queste missioni iniziali includono obiettivi tipo raccogliere oggetti e trasportarli, oppure intercettare i caccia nemici. Dopo qualche partita vi renderete subito conto di quanto il tutto sia ripetitivo e poco originale.
Gli sviluppatori avrebbero potuto facilmente rendere le cose più interessanti, ad esempio, costruendo una struttura di gioco non lineare. In questo modo una sconfitta avrebbe potuto influire sui livelli successivi, e la trama avrebbe potuto avere esiti più emozionanti.
È previsto anche il multiplayer che è una versione leggermente migliorata di quello di *X-Wing vs. Tie Fighter* e vi consentirà di giocare in squadra o nel classico Deathmatch Mode. Il gioco può gestire fino a otto piloti in rete locale e due collegati via modem. Su Internet Gaming Zone avrete la possibilità di partecipare a battaglie che coinvolgono decine di astronavi.
Chiaramente dobbiamo parlare anche del famoso Millenium Falcon, visto che uno dei punti di forza dichiarati di questo titolo è la possibilità di guidare la nave da trasporto di Han Solo. Potrete pilotarla sia in single che in multiplayer e inoltre sarà l'astronave che userete nell'ultima missione (la battaglia finale de *Il Ritorno dello Jedi*). La cosa che più ci ha stupito di questa astronave è che le torrette possono anche sparare automaticamente, e in questo caso, voi dovrete comandare solamente i laser frontali.
È stato difficile non farsi trasportare dal fascino che può suscitare un gioco basato su *Star Wars*. Eppure alla fine ci siamo riusciti e quello che abbiamo scoperto è che *Alliance* è un prodotto decente, ma troppo superficiale per essere grande come *X-Wing*. È un vero peccato, perché tutti noi amiamo *Guerre Stellari* e vorremmo un simulatore spaziale veramente innovativo. Purtroppo, quando un gioco ha le vendite assicurate da un logo dorato sulla scatola, i programmatori si sentono autorizzati a non sforzarsi troppo, vero Lucas?

SCELTE DI VITA



Fare l'attore comporta spesso scelte importanti. Alla fine degli Anni 70, il destino di molti protagonisti del grande schermo era già segnato. Ecco una lista di attori che non hanno avuto un ruolo nel primo *Star Wars* a causa di altri impegni lavorativi.

CHRISTOPHER WALKEN
DOVEVA FARE→ Han Solo
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA→ *Annie Hall* (che ha battuto *Star Wars* per l'Oscar come miglior film)
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ Ogni frase sarebbe diventata più noiosa, lenta, scontata e gli spettatori si sarebbero presto suicidati



Jodie Orgasm?

JODIE FOSTER
DOVEVA FARE→ Principessa Leia
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA→ *Freaky Friday* (che ha battuto *Star Wars* per l'Oscar come miglior film – scherzavamo)
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ John Hinckley avrebbe ucciso Darth Vader per attirare la sua attenzione

NICK NOLTE
DOVEVA FARE→ Han Solo
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA→ *The Deep*
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ Han Solo sarebbe stato costantemente ubriaco



Principessa Sissy?

SISSY SPACEK
DOVEVA FARE→ Principessa Leia
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA→ *Carrie*
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ La malefica teen-ager avrebbe arrostito gli Stormtrooper con i suoi poteri pirotecnici



Solo and the Bandit?

BURT REYNOLDS
DOVEVA FARE→ Han Solo
PERCHE' NON CE L'HA FATTA→ *Smockey and the bandit*
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ Avrebbe usato una Ford Mustang per abbattere i Tie-Fighter

CLYDE L'ORANGOTANGO
DOVEVA FARE→ Chewbecca
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA→ *Every Which Way But Loose*
COME SAREBBE CAMBIATO SW→ Non sarebbe andato nessuno a vederlo

GRAFICA
Ben fatta, con texture pulite e ottimi effetti speciali, anche se rallenta molto alle risoluzioni più alte.

SUONO
Il solito impeccabile miscuglio di perfetti effetti sonori che è lecito aspettarsi dalla LucasArts. Musiche prese direttamente dai film. Praticamente perfetto.

LONGEVITÀ
50 missioni per il single-player. Se avete la voglia di trovare qualcuno con cui giocare, il multiplayer vi terrà impegnati a lungo.

DESIGN
Molti buoni elementi che però non riescono a creare un vero capolavoro.

PUNTEGGIO

+ O.K.
- Guerre Stellari
- Semplice e immediato
- Splendida missione nella Morte Nera

K.O. −
- Ripetitivo
- Troppi difetti
- Poco spazio per l'innovazione

SVILUPPO → Verant Interactive	
PRODOTTO → 989 Studios	
REQUISITI → P166, 32MB RAM, 500MB su disco rigido, CD-ROM 4x, scheda acceleratrice 3D, modem 28.8	
IDEALI → PII 300, 64MB RAM, scheda compatibile Direct3D, modem 56k, vita asociale	

Everquest

La Storia Infinita

PRESTAZIONI 3D

Il supporto per le Glide significa che la Voodoo 2 è la scheda migliore per far girare *Everquest*, anche se con la Riva TNT si ottengono immagini di qualità nettamente superiore. Il punteggio maggiore dato alla TNT deriva dal fatto che su entrambi i PC su cui abbiamo installato *Everquest*, ci sono stati alcuni problemi di compatibilità usando la Voodoo 2. In uno le esplosioni erano completamente distorte e presentavano grosse imprecisioni; sull'altro il gioco si è rifiutato di riconoscere la nostra scheda 3Dfx. I problemi, comunque, dovrebbero risolversi se utilizzate gli ultimi driver disponibili. È previsto il supporto anche per la Banshee.

RIVA TNT



VOODOO 2



VOODOO I



MATROX G200



SUPPORTO API: Direct3D, Glide

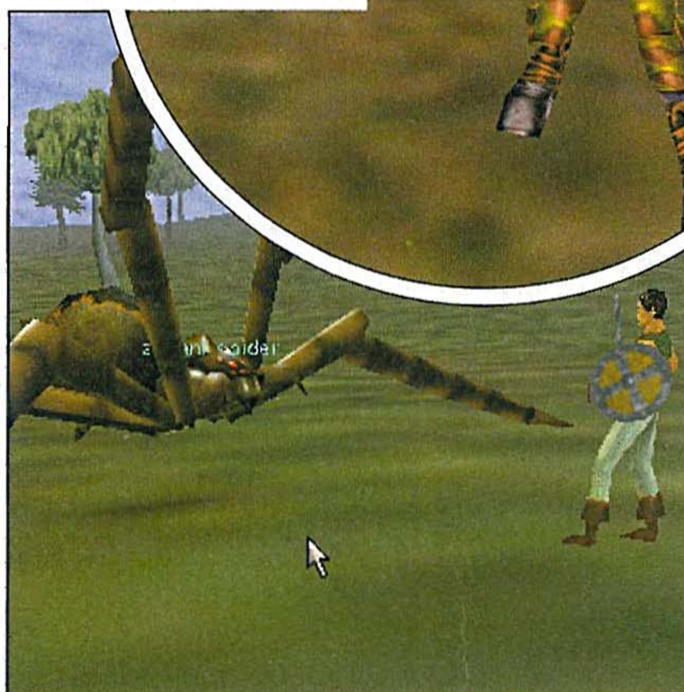
Recensire un gioco è un processo scientifico (a parte qualche eccezione...). C'è un inizio, uno svolgimento e, momento cruciale, una fine. Finito questo processo, Mario, il recensore, ha un quadro molto chiaro di tutte le caratteristiche del prodotto che ha provato e ha scolpiti in mente gli elementi principali. A questo punto è il momento di dare il voto finale. *Everquest* è una di quelle eccezioni di cui parlavamo (insieme a *Quake II*, a *Championship Manager 3* e a *Tribes*).

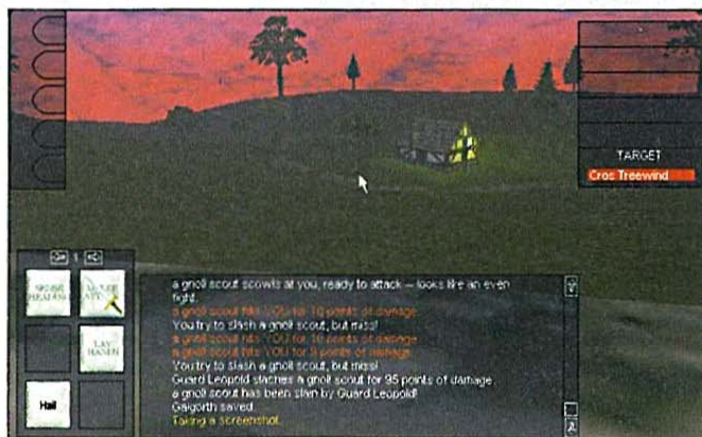
C'è sicuramente un inizio, che è entusiasmante e frustrante allo stesso tempo. Se c'è uno svolgimento, noi ancora non siamo riusciti a trovarlo dopo la bellezza di 60 ore passate a giocare. E la fine? In teoria dovrebbe esserci un confronto finale, anche perché così ci hanno detto quelli della 989 Studios, ma a meno che non vogliate perdere completamente ogni contatto con il mondo reale, sarà molto difficile vederlo. In pratica siamo di fronte a un titolo dalla longevità infinita.

Everquest è un GDR giocabile solo su Internet e con una scheda 3D. L'enorme mondo di Norrath è la patria di numerose razze tra cui elfi, halfling e umani, ma anche orchi, troll e strani esseri indefinibili. Una volta selezionata la razza, dovrete decidere la vostra professione (guerriero, mago, chierico, cavaliere e molte altre), assegnare dei valori per le vostre abilità principali (forza, destrezza – le solite cose alla *AD&D*), scegliere il vostro aspetto, il nome e la religione e sarete pronti per l'avventura. È tutto molto semplice, ma gli sviluppatori hanno voluto imporre dei limiti per coinvolgere maggiormente i giocatori. Per esempio, non potrete scegliere nomi come "Il Vendicatore Superdotato di PCU" o "Ciccio-formaggio Sadomaso", ma solo appellativi in armonia con la razza che avete scelto e adatti a un gioco di ruolo (ve ne verranno suggeriti alcuni). Questo è uno dei tanti accorgimenti per rendere l'atmosfera più credibile, e dimostra l'enorme sforzo dei programmatori per costruire un





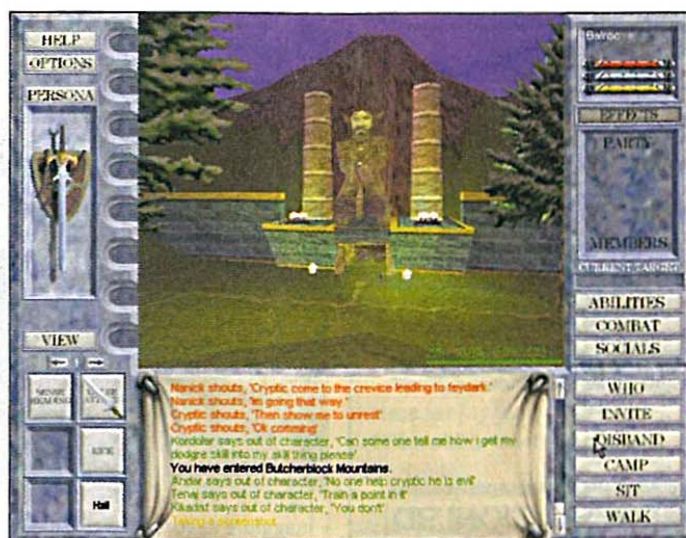




Gnoll con scarpe ridicole, ragni giganti, lupi rabbiosi e tramonti surreali – tutto questo è *Everquest*.



Il combattimento è a turni e la forza dei colpi dipende dalle vostre caratteristiche e dall'arma che impugnate. Guadagnerete esperienza semplicemente usando le vostre abilità.



Siate gentili, entrate in contatto con un gruppo di persone divertenti e giocare a *Everquest* diventerà ancora più bello. Quando siete soli in terre selvagge, avere amici può essere utile.

RECENSIONE IN TERZA PERSONA



"Ti spacco il c**o brutto ratto bastardo"

Non ho giocato a *Everquest*, ma negli ultimi sessanta giorni non ho fatto altro che guardare (uhh... sopportare) Sergio mentre massacrava intere legioni di roditori. Ecco la mia recensione.

GRAFICA
I ratti sembrano... uhh... ratti e tutte le ambientazioni sono in completo 3D. L'unica precisazione è che questo aspetto è del tutto superfluo! *Everquest* sarebbe fantastico anche se fosse senza grafica. La cosa più sconvolgente è che il personaggio di Sergio gli somiglia moltissimo.

SUONO
L'affascinante accento leggermente romanesco di Sergio è stato rimpiazzato da frasi in inglese senza alcun senso.

DESIGN
A Sergio non importa essere uno squallido e banale sterminatore di ratti. A me invece importa. Perché mai i programmatori avranno reso così frequenti gli scontri con queste creature insignificanti?

LONGEVITÀ
Le sessioni di gioco duravano più di una puntata completa di Domenica In. Tuttavia qui in redazione stiamo ancora discutendo su cosa sia più divertente: Sergio in giro a uccidere topi o Galeazzi travestito da antico romano?

PUNTEGGIO
Meglio guardare il demente che gioca piuttosto che lavorare...

O.K.
→ Ottima opportunità per prendere in giro Sergio
→ Lo sguardo da bambino deficiente sulla faccia di Dulbecco-Pennacchini dopo che ha ucciso l'ennesimo ratto gigante

K.O.
→ I combattimenti a turni sono ancora più noiosi da guardare

DIEGO MALARA

mondo fantasy perfetto da ogni punto di vista. Anche il sistema economico e l'avanzamento di livello sono stati progettati in modo esemplare. È tutta questione di equilibrio e i ragazzi della Verant hanno fatto tesoro degli enormi problemi di *Ultima On Line* (che può essere tranquillamente descritto come la versione beta di *Everquest*). Siamo convinti che rendere gli oggetti più potenti estremamente costosi, eliminando allo stesso tempo tutti i trucchi per fare soldi in poco tempo, sia il metodo più giusto per rendere il gioco accessibile a tutti.
Non ci sono abbastanza pagine per descrivere la profondità di questo titolo. I primi livelli sono ESTREMAMENTE noiosi e vi ritroverete a uccidere centinaia di ratti solo per accumulare un po' di esperienza, ma andando avanti potrete affrontare sfide più accese ed emozionanti. Se avrete abbastanza pazienza (e tempo), potrete dare sfogo ai vostri deliri di onnipotenza con personaggi potentissimi pronti a squartare gli avversari. Se verrete uccisi dovrete ricominciare con meno punti esperienza e soprattutto senza equipaggiamento o denaro. Questo renderà ancora più difficile passare di livello, ma contribuirà a tenere alto il livello di sfida. Tutti questi elementi, insieme agli ambienti 3D veramente fantastici, vi terranno incollati allo schermo per giorni e giorni. Risolvere gli enigmi, portare a termine le numerose avventure che vi verranno affidate, cercare di ottenere un'arma più potente, incontrare altre persone con cui divertirsi, cercare di sopravvivere: tutto questo è *Everquest*.
Abbiamo discusso a lungo sul voto da dare a questo titolo. *Everquest* ha molti bug, ma vengono risolti con continui aggiornamenti e comunque non compromettono mai la giocabilità. La velocità su Internet è buona, anche se il gioco rallenta sui server troppo affollati, soprattutto se non avete un modem veloce. Alla fine abbiamo deciso di dargli 9, anche perché ognuno di noi l'ha provato, ci sta ancora giocando e probabilmente lo farà a lungo. *Everquest* è uno dei giochi più affascinanti e divertenti degli ultimi tempi (ed è sicuramente meglio di *Ultima On Line*).



Massacrare ratti giganti, il nostro nuovo passatempo preferito.

GRAFICA
Eccellente. Le texture molto varie conferiscono alle città e alle creature un look fantastico.

SUONO
Le musiche e gli effetti sonori sono evocativi e coinvolgenti.

LONGEVITÀ
Senza fine. Come Ultima On Line, ma ancora più profondo. Un must per ogni fan di GDR.

DESIGN
I limiti imposti dai programmatori vi costringono a giocare a *Everquest* per come è stato inteso. Le decisioni difficili sono state prese con competenza.

PUNTEGGIO 9

O.K.
→ Causa dipendenza
→ Progettato per essere divertente per tutti
→ Interfaccia eccellente

K.O.
→ Causa dipendenza
→ Alcuni server sono molto lenti
→ Rivoglio la mia vita normale

SVILUPPO ···➔ Big Ape	
PRODOTTO ···➔ LucasArts	
REQUISITI ···➔ P200, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 130MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D	
IDEALI ···➔ PII 300, 64MB RAM, 300MB su disco rigido, scheda 3D e un gamepad	

Star Wars Episodio I: La Minaccia Fantasma

Finalmente è arrivato... ah, non è il film...

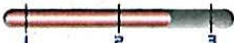


MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Star Wars: La Minaccia Fantasma richiede necessariamente una scheda 3D per girare. Il supporto per Direct 3D fa sì che qualsiasi scheda presente sul mercato possa funzionare a dovere. Indubbiamente la Riva TNT è quella che si è comportata meglio, come al solito per una migliore qualità delle immagini rispetto alla Voodoo 2. Che la Forza sia con voi.

RIVA TNT



VOODOO 2



MATROX G200



SUPPORTO API: Direct 3D

S*tar Wars: La Minaccia Fantasma* (*The Phantome Menace*, in inglese) passerà sicuramente alla storia per il film che ha riscosso maggiore successo negli ultimi tempi. Pensate che nel primo week-end di programmazione (ricordiamo che in America è uscito il 19 maggio) ha incassato oltre 78 miliardi, battendo tutti i record precedenti. Inoltre, alcuni esperti (che bravi che sono...) hanno calcolato che il film di Lucas dovrebbe superare i 2.000 miliardi di incasso solo ai botteghini, una cifra nettamente superiore a quella ottenuta lo scorso anno da *Titanic*.

Eppure il nostro George Lucas sembra non accontentarsi. Oltre al film, in America sono già usciti tutti i gadget possibili e immaginabili: giochi per PC e console, modellini, magliette e si dice anche un'edizione limitata del Viagra con poteri Jedi.

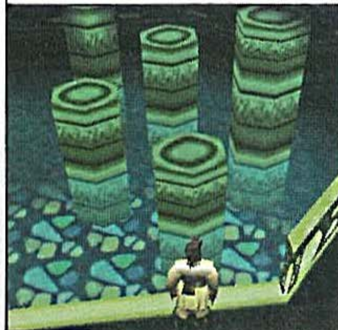
Ecco quindi in perfetto orario il gioco *Star Wars Episodio Uno: La Minaccia Fantasma*.

Tutti noi qui in redazione eravamo molto ansiosi di vedere cosa avevano creato quei geni della LucasArts. Purtroppo però, le nostre attese non sono state premiate da un titolo veramente valido. Infatti, diciamolo subito, questo *Minaccia Fantasma* si è rivelato una mezza delusione.

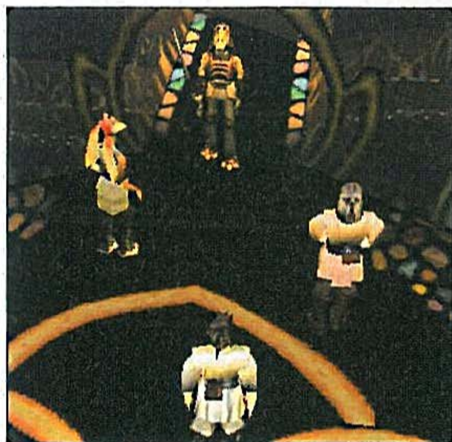
Ma procediamo con ordine...

Di base, *Episodio Uno* è un caotico arcade/adventure/platform/GDR con visuale in terza persona. Il vostro compito sarà quello di prendere il controllo dei vari personaggi del film (Obi Wan Kenobi, la Regina Amidala, il Capitano Panaka e Qui-Gon Jinn) per sconfiggere le forze del male in una serie di livelli di difficoltà crescente. Nel corso della vostra avventura, dovrete saltare su delle piattaforme per raggiungere posti altrimenti inaccessibili, risolvere alcuni enigmi del tipo "trova la chiave che apre





Questa è una delle sezioni che potrete superare solo utilizzando il salto. Peccato che per riuscirci ci metterete almeno mezz'ora. Frustrante.

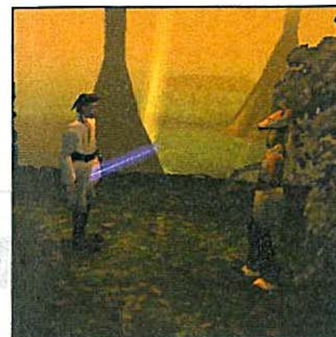






I filmati di intermezzo sono davvero spettacolari. Alcune sono sequenze prese direttamente dal film.


Questa è la Regina Amidala. Dovrete salvarla a tutti i costi. Dura la vita degli Jedi...


Questo strano personaggio si chiama Jar Jar Binks. Pare che nel film abbia un ruolo molto importante.

quella porta", combattere quegli idioti di droidi imperiali e parlare con tutti i personaggi che incontrate. In pratica sembrano esserci tutti gli elementi per avere finalmente un gran capolavoro basato sull'universo di *Star Wars*... purtroppo la realtà è ben diversa.

Prima di tutto la grafica non è niente di speciale. Anche se alcuni livelli sono molto belli, i personaggi lasciano spesso a desiderare e sicuramente l'utilizzo di qualche poligono in più non avrebbe guastato. Ma il difetto peggiore di questo *Minaccia Fantasma* sono i controlli. Il vostro personaggio può correre, saltare, rotolare lateralmente e combattere. Purtroppo il salto è davvero troppo difficile da effettuare. Per questa ragione le sezioni platform risultano a volte frustranti. Per sfibrare definitivamente i vostri nervi, i programmatori hanno creato un sistema di inquadrature drammatico. La visuale spesso finisce per nascondere il vostro personaggio, soprattutto quando passate sotto ponti o altri ostacoli (ma non potevano farli diventare invisibili quando intralciavano lo schermo?). Logicamente, non avrete nessun modo per gestire direttamente l'angolo di ripresa. Sicuramente la parte più riuscita sono i combattimenti. Potrete usare la mitica spada laser Jedi, oltre a una serie di simpatiche armi come lanciamissili, blaster di vario tipo, granate e sfere di energia. Sparsi per i livelli troverete anche kit medici per ripristinare l'energia, scudi e altre cose del genere. Tra i nemici che dovrete affrontare ricordiamo i Droidi da Combattimento e i Droidi Distruttori (veramente difficili da abbattere).

Più avanti nel gioco combatterete anche contro mercenari armati di lance laser, carri armati e addirittura contro il mitico Darth Maul, il cattivo principale del film. Durante gli scontri corpo a corpo, avrete a vostra disposizione tutta una serie di mosse azionabili semplicemente con il tasto di attacco in combinazione con i tasti direzionali. Pensate che potrete anche parare i colpi laser dei nemici con la vostra spada, rinviandoli direttamente al mittente, uccidendolo con le sue stesse armi. Mitico! Per quanto riguarda il sonoro, come era lecito aspettarsi, siamo davvero ai massimi livelli. Le musiche sono prese direttamente dal film e gli effetti delle armi e delle esplosioni sono praticamente perfetti. La giocabilità è buona, anche se alla lunga diventa ripetitiva. Gli enigmi sono fin troppo scontati e banali (a parte alcune rare eccezioni) e l'interazione con gli altri personaggi non è sviluppata in modo soddisfacente.

Nonostante questi difetti, *La Minaccia Fantasma* rimane comunque un titolo divertente e godibile, soprattutto dotato di una grandiosa atmosfera. Il fatto che si tratti di un titolo su *Star Wars* finisce per far dimenticare molti dei suoi problemi e probabilmente non ne rimarrete delusi, specialmente se siete fan accaniti di questa storica saga. Noi siamo convinti che alla LucasArts potevano fare molto di più. La nostra sensazione è che siamo davanti a un'operazione commerciale frettolosa, ma ben costruita, piuttosto che di fronte a un prodotto veramente valido.




Utilizzando la spada, potrete parare i colpi laser dei droidi nemici e rlanciarglieli contro. Bello.

GRAFICA
Ottimi alcuni livelli, mentre i personaggi sono leggermente spigolosi. Buoni gli effetti luce delle armi e delle esplosioni.

SUONO
Magnifico. Fantastiche le musiche e ottimi gli effetti. John Williams sarebbe orgoglioso.

LONGEVITÀ
13 livelli non sono tantissimi, anche se la difficoltà è ben calibrata.

DESIGN
Classico esempio di titolo poco valido, ma che venderà migliaia di copie grazie alla sua ambientazione. Deludente.

PUNTEGGIO

O.K.
- Musiche fantastiche
- È *Star Wars*
- Divertente

K.O.
- Alla lunga ripetitivo
- Metodo di controllo per il salto davvero frustrante
- Sistema di telecamere molto approssimativo

SVILUPPO → Angel Studios	
PRODOTTO → Microsoft	
REQUISITI → PII 233, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 180MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D	
IDEALI → PII 400, 64MB RAM, 300MB su disco rigido, Voodoo 2	

Midtown Madness

La pazzia metropolitana della Microsoft

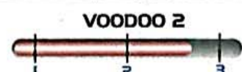
PRESTAZIONI 3D

Midtown Madness supporta tutte le maggiori schede 3D sul mercato. Il dettaglio grafico non è molto alto, ma il numero di oggetti tridimensionali mossi da questo gioco è davvero impressionante. Quindi, oltre a una scheda 3D, cercate di procurarvi una buona quantità di RAM (almeno 64MB) e un processore abbastanza veloce (almeno un PII 233) se volete una buona fluidità.

RIVA TNT



VOODOO 2



SUPPORTO API: Direct3D

Ci sono titoli destinati a cambiare per sempre il mondo dei videogiochi. Titoli che propongono caratteristiche talmente interessanti o innovative che non possono passare inosservate. Non si tratta necessariamente di capolavori, ma certamente di prodotti originali. Il nuovo gioco dell'amata/odiata Microsoft appartiene sicuramente a questa categoria. Anche se *Midtown Madness* non è una pietra miliare nella storia dei videogiochi, bisogna ammettere che i programmatori della Angel Studios sono stati in grado di ricreare con realismo ed efficacia il traffico di una città. In passato molti altri avevano provato a fare qualcosa del genere, ma i primi a esserci riusciti veramente sono stati loro, e possiamo assicurarvi che correre per le strade di una metropoli è molto più divertente che gareggiare sui soliti circuiti. Passare un incrocio con il rosso spingendo a sportellate l'avversario contro le macchine ferme è un'esperienza assolutamente indimenticabile. Praticamente è un sogno che diventa realtà...

MM mette a disposizione dieci veicoli differenti che potrete guidare per le vie di Chicago infrangendo ogni regola possibile del codice della strada. La cosa incredibile è che l'area riprodotta di questa città è praticamente identica alla controparte reale. Sono presenti una miriade di incroci, ponti, parchi, autostrade e anche uno stadio. Tra le auto disponibili segnaliamo il nuovo Maggiolino, la Ford Mustang (sia quella nuova che quella degli Anni '70), una Cadillac, un autobus e addirittura un camion. Non ci sono parole per descrivervi la soddisfazione che si prova dopo aver percorso due chilometri di autostrada contromano a bordo di un camion con rimorchio... mitico!

Le modalità di gioco disponibili sono quattro: Cruise (potete andare in giro liberamente), Blitz Race (una specie di corsa a tempo), Checkpoint Race (bisogna raggiungere una serie di bandiere sparse a caso per la città) e Circuit Race (dovrete seguire un percorso predeterminato). Vincendo le gare accumulerete dei punti che vi consentiranno di sbloccare tutte le auto segrete del gioco, tra cui si nasconde anche una Panoz da competizione con un motore da più di 600 cv.

Uno degli aspetti più divertenti del gioco sono gli spettacolari incidenti che causerete nel corso delle vostre gare. Purtroppo, però, la vostra vettura non è indistruttibile. Dopo un certo numero di danni si ridurrà a un cartoccio di lamiere fumanti e voi sarete costretti a ricominciare da capo. Per questa ragione, vi troverete spesso a fare delle manovre spericolate per evitare di schiantarvi contro gli avversari o gli elementi di sfondo. Ogni macchina selezionabile è caratterizzata da prestazioni differenti. Per esempio, il camion è lento e resistente, mentre la Panoz Roadster è estremamente veloce, ma si disintegra al primo incidente. La cosa migliore è scegliere l'auto in base alle caratteristiche della sfida che state per affrontare. La grafica di *Midtown Madness* merita un discorso a parte. Per riuscire a dare la sensazione di una città trafficata, i programmatori della Angel hanno pensato di diminuire al minimo i dettagli degli elementi di sfondo in modo da rendere le animazioni fluide





I modelli delle auto gestite da computer sono molto semplici, ma fanno tanto male se li prendete frontalmente.





Un Maggiolino gira tranquillo per le vie di Chicago, ma... ho fatto tardi... Mio Dio... Neanche Bo e Luke oserebbero tanto.

anche quando sullo schermo sono presenti più di 30 macchine contemporaneamente. Fortunatamente, la vostra macchina non ha subito questa semplificazione e viene visualizzata con grande cura per i particolari. Gli edifici sono tantissimi e tutti realizzati in modo accettabile. Forse le texture che li ricoprono non sono il massimo, ma fanno comunque una buona figura. È chiaro che la velocità e la fluidità erano il pensiero primario durante lo sviluppo di *Midtown Madness*. Infatti il gioco ha delle prestazioni accettabili anche sui computer meno potenti. Comunque per ottenere il massimo è obbligatoria una scheda 3D. Per quanto riguarda la giocabilità, che poi è la cosa più importante, possiamo dirvi una cosa sola: *Midtown Madness* è dannatamente divertente. Da quando è arrivato in redazione, nessuno gioca più a *Carmageddon 2* (beh, quasi...), visto che il maggior realismo rende *MM* una cura più efficace per lo stress da traffico. Le macchine non sono molte, ma la fedeltà con cui è stata ricostruita la città di Chicago è davvero impressionante. Per la prima volta in un videogioco, si ha la sensazione di guidare veramente per le strade di una metropoli.



Dovrete spesso vedervela con interminabili file ai semafori e dovrete stare attenti a non mancare lo svincolo giusto in autostrada. L'unico nostro dubbio riguarda la longevità. Anche se il divertimento è davvero enorme, purtroppo è presente solo una città e le auto disponibili sono solo 10. Gli avversari sono abbastanza ostici, ma non impiegherete molto tempo per sbloccare tutte le vetture segrete. Fortunatamente la Microsoft ha promesso che presto farà uscire su Internet delle espansioni del gioco. Quindi speriamo di poter scaricare presto nuove vetture e mappe con intere città. *MM* è un titolo decisamente originale, ma, cosa più importante, è veramente divertente. Finalmente il sogno di PCU si è avverato, erano anni che aspettavamo un gioco del genere. Provatelo perché siamo sicuri che non ne rimarrete delusi.
Magari tra qualche settimana potremo anche correre in qualche città italiana...



Tra le auto disponibili c'è anche questo Tir con rimorchio. Lento, ma veramente molto resistente.

PERICOLI AL VOLANTE

Dopo le follie di "Guidare Ubriachi", abbiamo deciso di fornirvi una lista di personaggi famosi per le loro acrobazie su quattro ruote. Un solo consiglio: se li incrociate, cambiate subito strada!



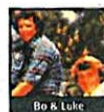
Jake ed Elwood

NOME → Jake ed Elwood
PROFESSIONE → Musicisti
PRODEZZE AL VOLANTE → Hanno fatto mangiare la polvere alla polizia, all'FBI e ai nazisti dell'Illinois



O.J. Simpson

NOME → O.J. Simpson
PROFESSIONE → Ex-Giocatore di Football ed ex-marito
PRODEZZE AL VOLANTE → Ha fatto mangiare la polvere alla polizia su una highway americana, ma poi lo hanno beccato...



Bo & Luke

NOME → Bo e Luke
PROFESSIONE → Contadini motorizzati
PRODEZZE AL VOLANTE → Hanno fatto mangiare la polvere a Rosco e Boss Hog



Sergio Pennacchini

NOME → Sergio Pennacchini
PROFESSIONE → Redattore di PCU (haaahhaa, questa sì che è buona, hahaaaaa!!!)
PRODEZZE AL VOLANTE → È passato col rosso, e la polizia gli ha fatto mangiare la patente...

GRAFICA
Non molto dettagliata, ma senza dubbio fluida e veloce.

SUONO
Bellissime le imprecazioni degli automobilisti contro di voi. Nella media tutto il resto.

LONGEVITÀ
Non molto alta. Tutto dipenderà dal supporto su Internet.

DESIGN
Originale e divertente. È previsto anche il supporto per il multiplayer. Dobbiamo dire altro?

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Dannatamente divertente
- Originale
- Si può andare contromano in autostrada

K.O.
- Grafica poco dettagliata
- Poche vetture
- Troppo facile vincere le gare

SVILUPPO → Illusion Softworks	
PRODOTTO → Take 2 Interactive	
REQUISITI → P200, 32MB RAM, CD-ROM 4x, scheda acceleratrice 3D	
IDEALE → PII 350, 64MB RAM, 140MB su disco rigido, Voodoo 2 o Riva TNT	

Hidden & Dangerous



Quando meno te l'aspetti...



MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Hidden & Dangerous supporta pienamente il Direct 3D, per cui se avete una scheda 3D compatibile non dovreste avere problemi. Sia la Voodoo 2 che la Riva TNT si sono comportate benissimo, anche se la scheda 'Nvidia offre immagini di qualità più alta. Comunque, anche il processore è molto importante, visto che se non avete una CPU veloce (almeno un PII 300), il gioco potrebbe scattare fastidiosamente.

RIVA TNT



VOODOO 2



VOODOO 1



MATROX G200



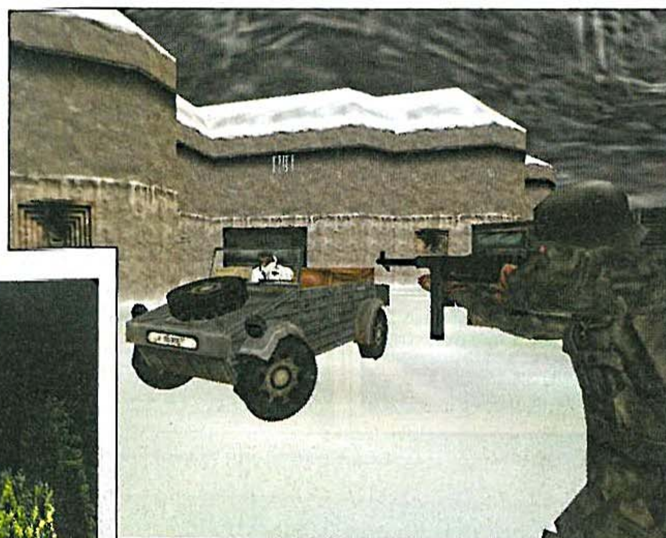
SUPPORTO API: Direct3D

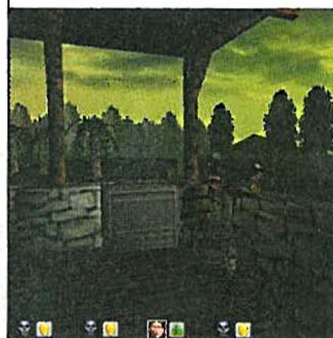
La Illusion Softworks è un team di sviluppo con sede nella Repubblica Ceca. Forse può sembrare strano sentir parlare di gruppi di sviluppo provenienti da paesi dell'est, ma col mondo dei videogiochi in continua espansione è normale che nuove realtà si affaccino sul mercato. *Hidden & Dangerous* è il primo titolo di una certa rilevanza prodotto da questa software house e dobbiamo dire che i risultati sono assolutamente incredibili. *H&D* è un capolavoro nel suo genere, un gioco in grado di offrire un'esperienza davvero indimenticabile. Dopo *Rainbow Six*, sembra che il mondo degli strategici in prima persona subirà un altro scossone.

Il modo migliore per definire questo *Hidden & Dangerous* è dire che si tratta di una versione in tre dimensioni dello splendido *Commandos*. Infatti entrambi questi titoli sono degli strategici in tempo reale ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Tuttavia, grazie alla sua grafica in 3D e un'azione in prima persona tipica degli sparatutto in soggettiva, *H&D* può vantare una profondità maggiore rispetto al capolavoro della Pyro Studios. Il vostro compito sarà quello di comandare una squadra di quattro soldati.

Dovrete affrontare con successo 24 missioni differenti per sconfiggere definitivamente la minaccia nazista. Le locazioni in cui si svolge il gioco sono molto varie. L'avventura ha inizio nelle foreste della Danimarca e successivamente si sposta in Italia, Norvegia e Germania. Anche se i livelli potrebbero sembrare pochi, bisogna tener presente che ogni missione può durare molto a lungo e soprattutto che il livello medio di difficoltà è decisamente alto. All'inizio del gioco vi ritroverete a bordo di un bombardiere che, con la vostra solita fortuna, viene abbattuto dai Tedeschi.

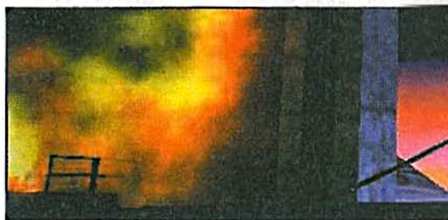
A questo punto dovrete lanciarvi con il paracadute e una volta a terra trovare i vostri compagni di squadra aiutandovi con la bussola e con qualche punto di riferimento. Vi possiamo assicurare che fin dalla prima missione vi renderete conto di quanto sia impegnativo questo titolo. Noi stessi prima di riuscire a portarla a termine abbiamo dovuto ricominciare tutto da capo svariate volte.





Anche quando la situazione sembra tranquilla non dovrete mai abbassare la guardia.









Le ambientazioni cittadine sono veramente affascinanti. C'è anche un Hotel (non si sa mai...potreste incontrare qualche simpatica fraulein ...)

Altre guerre che verranno usate come ambientazione per videogiochi: Guerre Puniche...



Tra le varie missioni, quella nell'Artico è sicuramente la più divertente.



Siete soli a bordo di una nave. Questa situazione non promette nulla di buono.

Spesso basta un piccolo errore per compromettere irrimediabilmente l'esito di tutta la missione. Il nostro consiglio però è quello di non scoraggiarvi mai e di ritentare finché non raggiungerete il livello successivo. Certo, *H&D* è difficile, a volte diventa addirittura frustrante, ma è uno di quei pochi titoli che regala soddisfazioni enormi quando fate le cose per bene. Colpire un soldato tedesco con il fucile da cecchino a 500 metri di distanza è quasi meglio di una romantica serata con Anna Falchi (scherziamo, mica ci avrete creduto, vero?).



Questa postazione antiaerea sta per fare una brutta fine.

Durante la partita avrete il pieno controllo su tutti e quattro i personaggi. Potrete cambiare soldato in qualsiasi momento e dare ordini ai vostri compagni senza doverli controllare direttamente. In pratica l'impostazione è molto simile a quella di *Rainbow Six*, anche se l'ambientazione è completamente differente. Nelle prime partite avrete qualche problema per gestire con efficacia il vostro gruppo di coraggiosi soldati, ma dopo alcune ore di pratica tutto vi sembrerà più semplice.
La visuale è in terza persona, con i personaggi inquadrati di spalle. Quando avrete bisogno di mirare con precisione potrete comunque passare all'inquadratura in soggettiva. Gli effetti delle armi e delle esplosioni sono molto buoni e la pioggia è estremamente realistica.
Una delle caratteristiche più incredibili di *H&D* è l'enorme quantità di armi che potrete usare. Ci sono praticamente tutti gli strumenti di morte della Seconda Guerra Mondiale e potrete spazzare via i Nazisti con diversi tipi di pistole, fucili, mitragliatrici, carabine di precisione, granate ed esplosivi di varia natura. Anche l'equipaggiamento è molto importante, visto che sarete voi a deciderlo prima di ogni missione.
La quantità di oggetti che deciderete di portarvi dietro influirà direttamente sulle vostre capacità di movimento e per spostarvi rapidamente dovrete ridurre al minimo la zavorra.
Un altro aspetto fondamentale sono le munizioni, visto che non ne troverete molte in giro (i bei tempi di *Quake II* sono passati...).
I ragazzi della Illusion hanno creato una vera e propria simulazione di guerra dove il realismo è fondamentale, per cui sarete costretti a pianificare tutto con la massima precisione.
La grafica di *Hidden & Dangerous* è molto curata. Anche se l'uso di una buona scheda 3D e di un processore veloce è fondamentale per poter apprezzare tutti i dettagli, vi assicuriamo che quando vedrete questo titolo girare, sarete veramente contenti di come avete investito i vostri risparmi.
Anche il sonoro è di ottimo livello, con musiche d'atmosfera ed effetti realistici.
Insomma, siamo di fronte a uno dei titoli più sorprendenti del 1999. Alla Illusion Softworks sono riusciti a creare uno gioco impegnativo e dannatamente coinvolgente.
La giocabilità è fantastica e se avrete il tempo per fare pratica con il sistema di controllo, avrete delle grosse soddisfazioni. Se siete appassionati di questo genere e vi siete stufati di *Commandos*, allora questo è il titolo che stavate aspettando. Se non vi piacciono gli strategici, dategli comunque un'occhiata, potreste cambiare idea.

GRAFICA

Ottima. Personaggi e ambienti molto dettagliati. Anche gli effetti di luce sono davvero spettacolari.

SUONO

Buone le musiche. Gli effetti sonori sono molto realistici.

LONGEVITÀ

E' un titolo molto impegnativo che richiede parecchio tempo per essere completato.

DESIGN

H&D è in grado di offrire un'esperienza di gioco unica. Fantastico.

PUNTEGGIO 9

+ O.K.

- Realistico
- Atmosfera coinvolgente
- Missioni molto varie

K.O. −

- Lento sui PC meno potenti
- A tratti molto difficile
- Metodo di controllo poco immediato





Dobbiamo assolutamente riuscire a entrare in questa base. Non sarà affatto facile...

SVILUPPO ⟶ Cristal Dynamics	
PRODOTTO ⟶ Eidos	
REQUISITI ⟶ P200 MMX, 32MB RAM, 200 MB su disco rigido, CD-Rom 4x, scheda 3D	
IDEALI ⟶ PII 300, 64MB RAM, CD-Rom 8x, Scheda Voodoo 2	

Soul Reaver: Legacy of Kain

Il ritorno del vampiro...

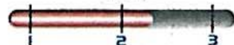
PRESTAZIONI 3D

Eccoci a una nuova puntata della serie "I Box veramente utili di PC Ultra". Questa volta il protagonista è *Legacy of Kain*, un arcade in terza persona alla *Tomb Raider*, che per girare al meglio richiede necessariamente una scheda 3D. Secondo il nostro parere, la Voodoo 2 è l'acceleratore più adatto per questo titolo della Eidos. Comunque le prestazioni sono più che accettabili con qualsiasi scheda 3D presente sul mercato.

VOODOO 2



TNT



MATROX G200



SUPPORTO API: Glide, Direct 3D



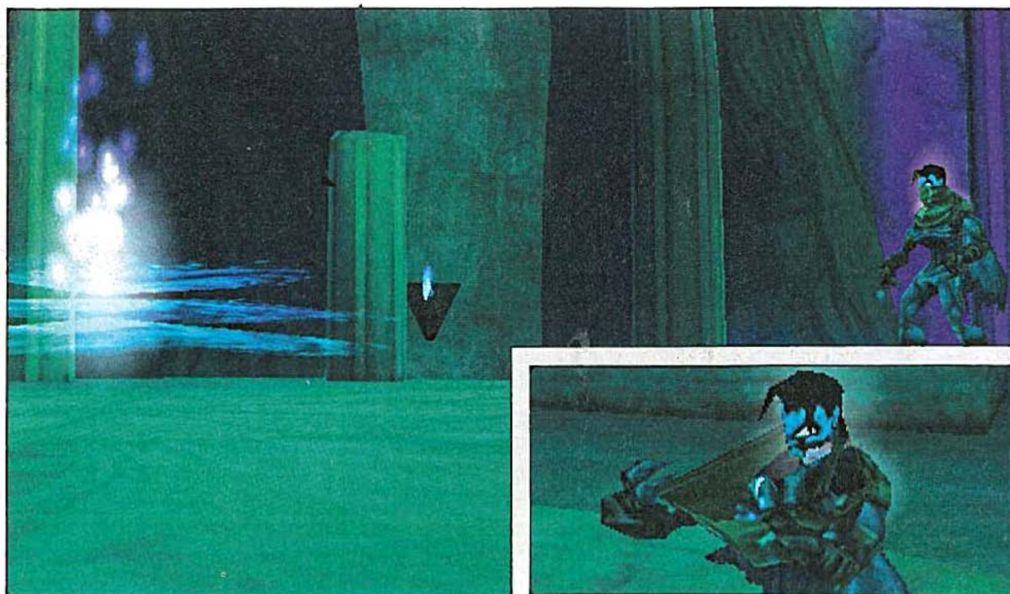
Sembra proprio che i vampiri siano diventati la moda del momento. Nel mercato dei videogiochi non c'è mai stato molto spazio per questi affascinanti personaggi, eppure *Legacy of Kain* è solo uno dei prossimi titoli che avranno le creature della notte come protagonisti principali. Infatti, dopo l'annuncio di *Werewolf* e *Vampire*, ecco arrivare nei negozi il tanto atteso *Soul Reaver: Legacy of Kain*, il secondo capitolo di un gioco apparso lo scorso anno sia su PC che su PlayStation.
Sviluppato dalla Cristal Dynamics, *LOK2* è un arcade/adventure in terza persona alla *Tomb Raider*. Questa volta invece della tettona di Lara Croft, il protagonista è un povero vampiro di nome Raziel. La trama ci rivela che Raziel, dopo aver tradito il suo imperatore Kain si unisce ad alcuni tizi misteriosi di nome Dark Gods. Il vostro compito sarà quello di eliminare Kain una volta per tutte per aiutare questa gente a trovare una terra in cui vivere. In cambio riceverete il potere assoluto nel mondo dei vampiri e forse un posto come protagonista nell'imminente Tomb Raider VIII: Lara si fa le creature della notte. Non male, no?
Per muovere Raziel potrete usare indifferentemente sia la tastiera che il gamepad. L'unico problema è che il controllo tramite tastiera risulta molto scomodo e impreciso. Muovere il vostro personaggio con i tasti freccia è praticamente un'impresa da eroi. Fortunatamente le cose migliorano notevolmente se usate un buon controller. La visuale è in terza persona, con una telecamera che inquadra l'azione dall'alto (come al solito). Il vostro vampirello sarà in grado di compiere tutta una serie di movimenti tipici di questo genere di giochi come saltare, nuotare, correre e naturalmente combattere. La vostra arma principale sono gli artigli, anche se più avanti nell'avventura imparerete alcuni incantesimi molto potenti, sia di attacco che di difesa. Inoltre potrete anche usare delle armi che troverete per strada, come bastoni o lance. Una caratteristica davvero particolare del vostro personaggio è la possibilità di succhiare le anime agli avversari dopo averli sconfitti. Per farlo dovrete semplicemente premere un tasto quando siete vicini all'anima in questione. Catturare gli spiriti dei nemici appena uccisi è un elemento fondamentale di *Legacy of Kain*. Infatti dopo aver succhiato lo spirito di un mostro, diventerete più forti, e acquisterete abilità e incantesimi spe-





All'inizio potrete fare affidamento solo sui vostri affilati artigli...

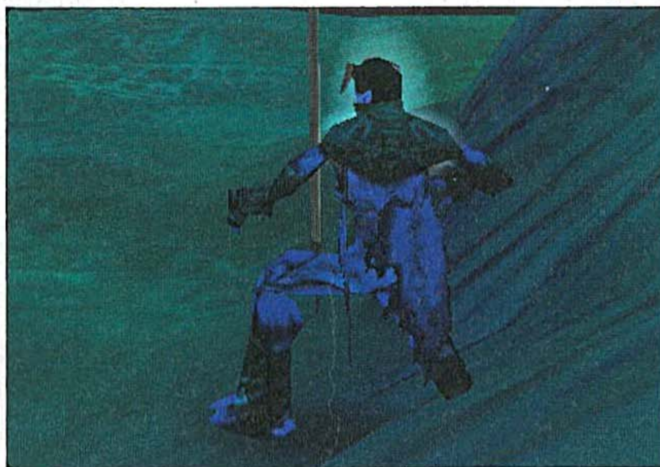



Gli effetti di luce sono senza dubbio uno degli aspetti più riusciti del motore grafico.

ciali. Il vostro compito principale sarà quello di eliminare tutti i clan di vampiri avversari. Chiaramente alla fine di ogni livello dovrete vedervela con i capi di queste malvagie tribù, vampiri molto potenti dotati di poteri a dir poco letali. Per facilitarvi durante i combattimenti, i programmatori hanno pensato di inserire un'opzione alla *Zelda 64* che vi consente di fissare la visuale su un obiettivo, in modo da non perderlo mai di vista. Questo meccanismo funziona molto bene e facilita notevolmente le cose soprattutto negli scontri con i nemici più potenti. Il motore grafico del gioco non è esattamente il massimo. Anche se alcuni livelli sono realizzati davvero bene, è innegabile il fatto che *Legacy of Kain* nasce per una console come la PlayStation che ha capacità grafiche nettamente inferiori rispetto a un PC dotato di scheda 3D (cioè l'assoluta maggioranza, ormai). E questo purtroppo è un difetto che si nota soprattutto guardando la realizzazione approssimativa di alcuni personaggi. I poligoni usati sono pochi e l'antialiasing (cioè lo smussamento degli angoli di un poligono) rimane solo un miraggio. Nonostante questi piccoli difetti, *LoK* comunque offre una grafica nel complesso valida. In particolare il supporto per qualsiasi scheda 3D esistente sul mercato assicura effetti luce molto belli da vedere. Tutti gli incantesimi a vostra disposizione vengono riprodotti sullo schermo con alcuni splendidi effetti. Per esempio, l'esplosione creata dalla palla di fuoco vi lascerà sicuramente a bocca aperta.

In definitiva questo *Legacy of Kain* è un prodotto degno di tutto rispetto. Le musiche di atmosfera e la trama coinvolgente vi faranno immedesimare sempre di più con il vostro personaggio e la voglia di vedere cosa c'è dopo la fine di un livello è sempre molto alta. È chiaro che una volta finito non lo toccherete più, ma vi possiamo assicurare che ci vorrà un bel po' di tempo per completarlo. Nonostante la sua impostazione tremendamente arcade, dobbiamo dire che andare in giro a succhiare le anime dei mostriciattoli è un'esperienza da provare. Se possedete una PlayStation sicuramente vi piacerà.

In ogni caso, dategli comunque un'occhiata perchè potrebbe stupirvi.



Combattere contro due nemici contemporaneamente non è affatto semplice.

I FIGLI DELLA NOTTE

I vampiri vivono di notte, muovendosi nell'oscurità e all'insaputa di poveri innocenti. Eppure non sono soli... Ci sono anche altri misteriosi personaggi che hanno fatto della notte e dell'oscurità il loro stile di vita...


John Romero

JOHN ROMERO
CHI È → Uno dei più famosi programmatori di videogiochi al mondo e anche il bersaglio preferito di noi redattori di PCU.
VITA NOTTURNA → Ultimamente è stato visto girovagare per le strade di una sperduta cittadina americana con in mano una bottiglia di whiskey (vuota). Alcuni testimoni dicono che gridava la frase "Dàiiii... Katànaaaa...". A cosa si riferiva?
VERDETTO → Colpevole. Speriamo vivamente che un giorno incontri un marine di Quake II armato di bazooka al plasma.


Monica Lewinsky

MONICA LEWINSKY
CHI È → La discussa ex-collaboratrice del Presidente degli Stati Uniti.
VITA NOTTURNA → Ormai si è ridotta a fare da comparsa nel discutibile show di Maria de Filippi "Speciale Coppie".
VERDETTO → Assolta. Si è ingoiata le prove...


Diego Malara

DIEGO MALARA
CHI È → Uno dei redattori di PCU
VITA NOTTURNA → Inesistente. Passa il tempo a parlare con il suo elefantino immaginario Pinky.
VERDETTO → Colpevole. Gli elefantini rosa non esistono, idiota!

GRAFICA

Il motore 3D non è il massimo in circolazione, ma alcuni livelli sono davvero notevoli.

SUONO

Belle le musiche e i dialoghi. Gli effetti sonori fanno bene il loro lavoro.

LONGEVITÀ

I livelli più avanzati sono decisamente impegnativi. Ce n'è abbastanza per tenervi incollati allo schermo per qualche settimana.

DESIGN

Un'arcade adventure senza troppe pretese che comunque vi divertirà a lungo. Sicuramente un passo avanti rispetto a Tomb Raider come ambientazione e originalità.

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

→ Divertente
→ Succhiare le anime è uno spasso
→ Diverso dal solito

K.O. –

→ Sistema di controllo scomodo
→ Pochi poligoni per i personaggi
→ Azione di gioco alla lunga ripetitiva

SVILUPPO --->	Zipper Interactive
PRODOTTO --->	MicroProse
REQUISITI --->	P166, 32MB di RAM, 200 MB su disco rigido, CD ROM 4X
IDEALI --->	PII 450, 128MB di RAM, 400MB su disco rigido, scheda TNT2, joystick Microsoft Sidewinder

MechWarrior 3

Ecco uno dei motivi per cui facciamo questo lavoro

PRESTAZIONI 3D

Ormai probabilmente saprete che preferiamo la TNT alla Voodoo2. È un nostro parere, ma sinceramente la resa più ricca e realistica dei colori e il miglior contrasto della TNT sono tutta un'altra cosa. Inoltre, l'ottima resa alla risoluzione di 1024X768 giustifica il miglior voto dato a TNT.

RIVA TNT



VOODOO 2



VOODOO 1



MATROX G200



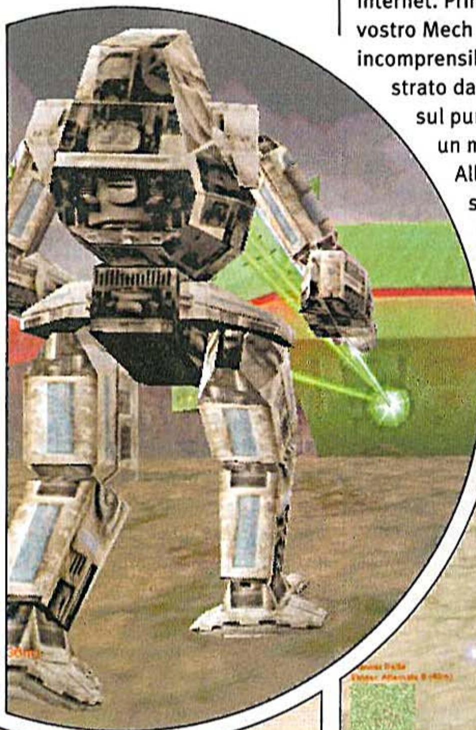
API SUPPORT: Direct3D, Glide

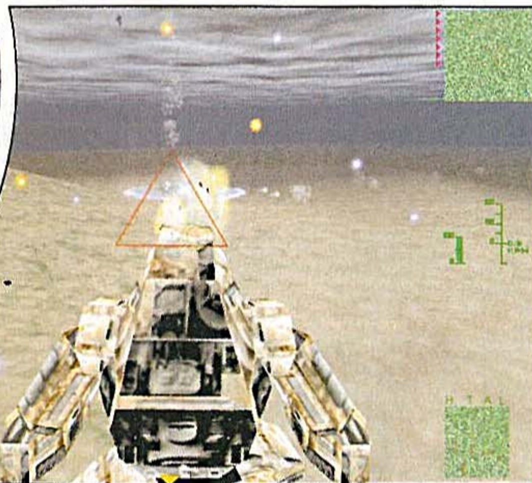
Bastano appena 5 minuti per rendersi conto che *MW3* è un capolavoro. I primi 30 secondi li passerete a guardare l'incredibile grafica con la bava alla bocca e dopo due minuti avvertirete una piacevole sensazione di onnipotenza mentre puntate quattro lanciamissili e sei laser contro un edificio. Tre parole: è veramente incredibile. Chiunque abbia giocato a *MechWarrior 2* o al suo seguito, *MW2: Mercenaries*, si troverà immediatamente a proprio agio. Lo scenario è il solito: "Sei l'unica unità sopravvissuta sul pianeta, ora devi riuscire a uscire vivo da questo maledetto inferno". Insomma, il solito "cerca e distruggi". In tutto ci sono quattro campagne, composte ognuna da un numero di missioni variabile tra 4 e 7. In poche parole, *MW3* vi terrà impegnati a lungo, soprattutto se consideriamo le mappe e gli scenari che tra poco tempo troveremo su Internet. Prima di salire sul vostro Mech dovrete sorbirvi un incomprensibile briefing, illustrato da un tizio che sembra sul punto di collassare da un momento all'altro.

Alla fine di ogni missione potrete recuperare tutti i resti dal campo di battaglia (a volte anche interi Mech) per riparare o potenziare il vostro mezzo o quelli dei vostri compagni. Il bottino viene conservato in apposite MFB (Mobile Field Bases), che in pratica sono tre autocarri in grado di riparare e rifornire il vostro Mech in qualsiasi momento. Proteggere questi veicoli sarà fondamentale per portare a compimento le campagne. Anche se dovrete confrontarvi con torrette fisse, carri armati, elicotteri e truppe d'assalto, la maggior parte dei combattimenti si svolgerà contro altri Mech. Il fulcro del gioco è proprio questo: scagliare le vostre 70 tonnellate di metallo semovente contro il nemico e scoprire chi ha la mira migliore.

Ci sono dozzine di armi differenti che si possono collegare tra loro per massimizzare l'effetto distruttivo.





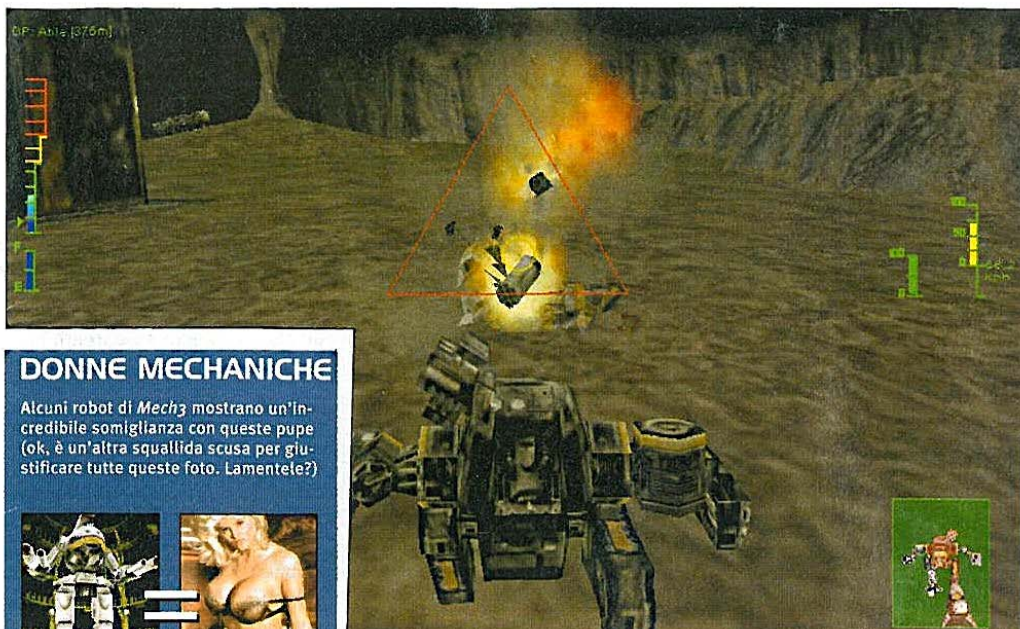






Giganteschi robot alla mia sinistra... giganteschi robot alla mia destra... nessuna didascalia divertente in vista...

Il Mech di *MW3* era candidato al ruolo principale nel nostro fumetto "Chiappe Fumanti"



In un futuro post-apocalittico, giganteschi guerrieri di metallo si danno battaglia. Un solo Mech si erge per salvare bla bla bla...



Date un'occhiata a questo scuolabus corazzato!

DONNE MECHANICHE

Alcuni robot di *Mech3* mostrano un'incredibile somiglianza con queste pupe (ok, è un'altra squallida scusa per giustificare tutte queste foto. Lamentele?)


Annihilator

Anna Nicole Smith


Cauldron Born

Carmen Electra


Champion

Heidi Klum


Owens

Sarah Michelle Gellar


Puma

Neve Campbell


Shadowcat

Jeana Jameson


Strider

Ali Landry

Per esempio potete iniziare lo scontro armando i missili a lungo raggio, per passare velocemente ai PPC o ER Laser e quindi sincronizzare il tiro in modo da colpire il bersaglio con due armi diverse. Naturalmente, se il nemico riesce a sfuggire ai vostri colpi e ad anticiparvi, dovrete correggere la vostra strategia (VELOCEMENTE!!!).
In questi momenti il tempismo sarà assolutamente fondamentale. La cosa più importante è imparare a modificare a dovere il proprio Mech. A volte sarà utile cambiare radicalmente equipaggiamento per affrontare la missione in modo differente. Questa componente strategica aggiunge grande profondità al gioco e trovare il giusto bilanciamento negli armamenti sarà un ulteriore obiettivo delle missioni. A questo punto starete sicuramente pensando: "Allora, questo gioco ha qualche difetto?". Sì, i difetti ci sono e sulla carta sembrano veramente gravi. Multiplayer limitato (niente Capture The Flag né cooperazione), missioni ripetitive, briefing noiosi e una trama debole e poco sviluppata. E poi ci sono un mucchio di bug... Comunque, questo è un gioco con una giocabilità talmente elevata (come *QuakeII*) che tutti questi problemi passano immediatamente in secondo piano. Quando lo finirete, la voglia di tornare a giocare sarà così forte da farvi tornare subito nella cabina di pilotaggio.
Uno degli aspetti migliori di *Mechwarrior 3* è l'immediatezza dei controlli. Per avere una perfetta padronanza del vostro mezzo vi basteranno poche ore di pratica. Per esempio, se perdete una battaglia, potete equipaggiare il vostro Mech con un armamento che ritenete più adatto e ricominciare. In questo modo i fallimenti sono solo un impedimento temporaneo e diventano parte del processo di apprendimento.
Le software house prendano nota: l'importante non è la licenza, la colonna sonora o il numero di poligoni su schermo, ma la pura e semplice giocabilità. Insomma, da quello che abbiamo visto, questo round della guerra robotica è decisamente concluso (capito Activision?).



Far saltare in aria interi palazzi è veramente esaltante.

GRAFICA
Il motore è di prima classe. I Mech sono i più imponenti mai visti finora.

SUONO
Buono in generale, anche se gli effetti dei passi dei Mech lasciano un po' a desiderare.

LONGEVITÀ
Le missioni non sono moltissime. Ma quando lo avrete finito, c'è sempre il multiplayer...

DESIGN
La modalità single-player è praticamente perfetta, ma in rete c'è qualche bug di troppo.

PUNTEGGIO 9

+ O.K.
- Azione di gioco frenetica e divertente
- Grafica eccezionale
- Lato strategico profondo e complesso

K.O. –
- Le missioni tendono a diventare ripetitive
- Multiplayer limitato
- Licenza poco sfruttata

A Diego questo gioco è piaciuto così tanto che non è andato all'E3 per scrivere la recensione

SVILUPPO →	Rebellion
PRODOTTO →	Fox Interactive
REQUISITI →	P200 MMX con 32 Mb di RAM, scheda acceleratrice 3D, 128 MB su disco rigido
IDEALI →	PII400 con 128 MB di RAM, scheda Voodoo2 o AGP TNT

Aliens versus Predator

Farlo in tre è più emozionante...

PRESTAZIONI 3D

La differenza nella resa visiva delle varie schede è praticamente nulla, anche se la TNT può vantare risoluzioni maggiori rispetto alla Voodoo 2. In ogni caso il gioco è veloce, scorrevole, giocabile e con una grafica davvero spettacolare. Cosa volete di più?

VOODOO 2



TNT

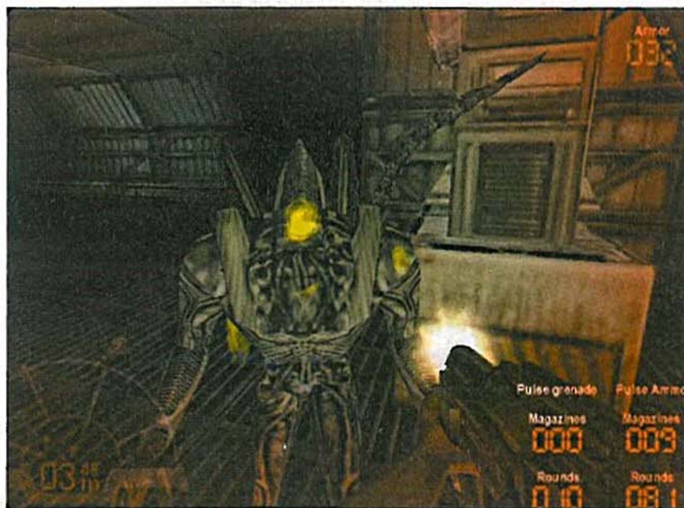


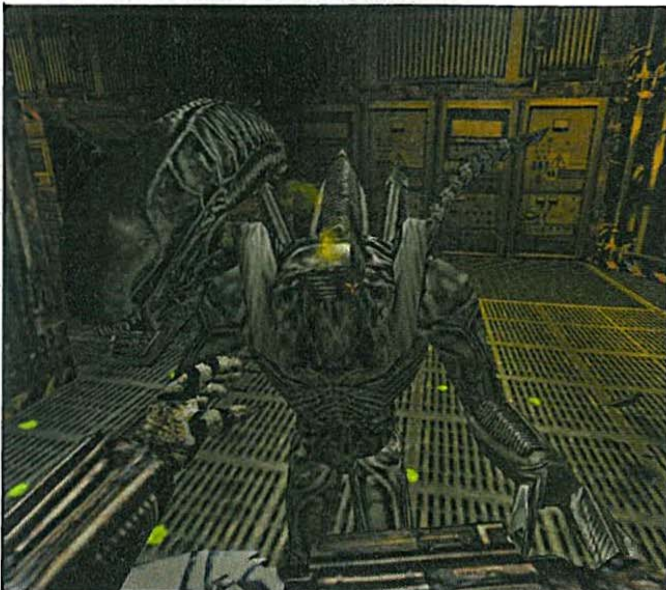
SUPPORTO API: Direct3D, Glide



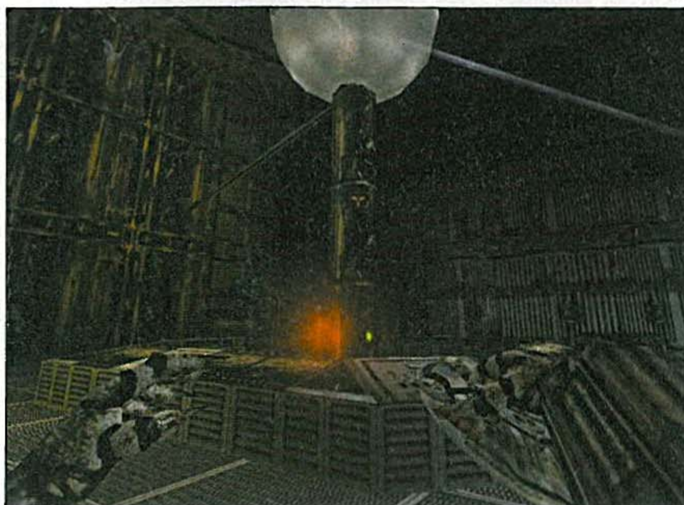


Alien vs. Predator è veramente un gran gioco. I ragazzi della Fox Interactive sono riusciti a ricreare perfettamente l'atmosfera dei film e della serie a fumetti. Siamo di fronte a uno sparatutto in soggettiva veramente completo, che vi farà presto dimenticare dell'appuntamento con la biondina che avete rimorchiato ieri in spiaggia.
AvP vi offre la possibilità di rivestire tre ruoli differenti: lo spietato Alien, il Marine coloniale, o il letale Predator. È incredibile come i programmatori della Rebellion siano riusciti a ricreare un'esperienza di gioco totalmente differente per ognuna delle tre razze. L'Alien è un personaggio davvero unico. La sua abilità nel camminare su qualsiasi superficie (anche sulle pareti...) e i suoi micidiali artigli lo rendono una perfetta macchina da guerra. Il Predator è probabilmente il personaggio più forte del gioco, grazie soprattutto alla sua capacità di rendersi invisibile. Infine, il Marine, anche se è quello meno forte fisicamente, è comunque dotato di un arsenale dalla potenza davvero devastante.
AvP offre cinque livelli per l'Alien e sei per il Predator come pure per il Marine. Inoltre, per ogni razza sono previste altre cinque mappe bonus, che potrete sbloccare solo quando avrete completato le missioni principali.
L'aspetto generale, il sonoro, la grafica, le armi (insomma, tutto...) sembrano essere usciti direttamente da uno dei film. Usare il Marine, per esempio, è semplicemente fantastico. Mentre girate per i livelli, accompagnati dall'angosciante bip del rivelatore di movimento, vi sentirete davvero come Sigourney Waever alle prese con la Regina Aliena. Se usate il Predator, oltre alla visuale normale, simile a quella umana, potrete usare uno speciale sistema di rilevamento per gli Alien o gli altri Predator. Inoltre, potrete rendervi invisibili agli umani (gli Alien potranno sempre vedervi...) e guarirvi usando un po' dell'energia del vostro inseparabile computer da polso. L'Alien può attaccare in tre modi: con la coda, con gli artigli e con un morso in grado di staccare di netto la testa all'avversario. Inoltre, possiede due differenti visuali, una per spostarsi al buio e l'altra per dare la caccia agli umani. Anche se l'Alien non è sicuramente la razza più potente, è di certo quella che regala le maggiori soddisfazioni. Far rotolare per terra la testa di un povero marine dopo un morso ben assestato è un'esperienza assolutamente da provare.





Far saltare teste aliene è veramente uno spasso!




È ora di fare merenda...




Il cannone laser sulla spalla del Predator.

ALIENI FAMOSI


Alf

ALF
FAMOSO PER ···› Essere naufragato sulla terra alla fine degli Anni '80, mangiare gatti, e dare un sacco di problemi ai Tanners
EREDITÀ ···› Ha tirato su un orrido branco di pupazzi di peluche


Mork da Ork

MORK DA ORK
FAMOSO PER ···› Essere apparso in un brutto episodio di "Happy Days", bere con il dito, parlare alle piante e avere fatto del sesso con Mindy
EREDITÀ ···› Da quando la gente si è stancata dei suoi insulsi giochetti di parole, Mork ha cominciato a fare uso smodato di stupefacenti e si è trasformato in Robin Williams


Jar Jar

JAR JAR
FAMOSO PER ···› Vivere in una galassia lontana lontana ed essere la rovina di *Episode One*
EREDITÀ ···› Per ora nessuna, ma con *Episodio Uno* in arrivo, tutto può accadere


Mindbenders

I MINDBENDERS
FAMOSI PER ···› Essere i nemici del mitico Zak McKracken e per l'uso di occhiali e baffi finti
EREDITÀ ···› Purtroppo nessuna. Stiamo ancora aspettando Zak McKracken 2. Capito LucasArts?

Ad aumentare ancora di più la tensione che si respira giocando a AvP, i programmatori hanno inserito un sistema di illuminazione dinamico che aumenta molto il coinvolgimento del giocatore. Per esempio, nelle partite in multiplayer, potrete distruggere tutte le fonti di illuminazione in modo che i Marine si ritrovino al buio.
In questo modo, li potrete massacrare in tutta tranquillità, spargendo panico e terrore tra gli avversari. La grafica e le animazioni sono spettacolari, con delle routine di danneggiamento così raffinate che sarà possibile far saltare le dita a un alieno o tranciargli la coda in due. I Predator non possono essere smembrati, a differenza degli umani che però muoiono all'istante, mentre gli Alien continueranno a lottare tra gli schizzi del loro sangue acido. Per quanto riguarda il livello di difficoltà, *AvP* è veramente impegnativo. Inoltre, a complicare le cose, c'è un sistema di salvataggio veramente assurdo, che non permette di salvare durante il livello. Anche se un comune quicksave forse avrebbe reso le cose troppo facili, dei punti di salvataggio dislocati nei livelli più grandi (specialmente quelli dell'Alien) avrebbero risparmiato molta fatica a noi poveri giocatori. Il multiplayer è appassionante, con una marea di opzioni disponibili. Una delle modalità che ci è piaciuta di più è quella della sfida tra un singolo Predator e una squadra di Marine coloniali. Spettacolare.
Se le campagne principali fossero state più lunghe e le opzioni di salvataggio più ragionevoli, il gioco sarebbe stato quasi perfetto. Per il resto, la grafica e il sonoro sono al top, l'atmosfera è così pesante da poter essere tagliata a fette e il design dei personaggi è identico a quello dei film. Sfortunatamente, se da un lato ci si sente appagati dopo aver completato le varie missioni, questa soddisfazione è in gran parte mitigata dalla frustrazione di aver dovuto ripetere il livello troppe volte.
Nonostante questo, *AvP* rimane un titolo altamente consigliato in grado di offrire una delle azioni di gioco più intense e spettacolari mai viste su un PC.


Questo è quello che noi definiamo uno stupido ottimista.

GRAFICA
Personaggi dettagliati e animati alla perfezione, grandiosi effetti di illuminazione e livelli vari e complessi.

SUONO
Grande atmosfera. Purtroppo, il sonoro EAX 3D è l'unico attualmente supportato.

LONGEVITÀ
I tre personaggi sono molto differenti, ognuno con le proprie abilità speciali. In più, il multiplayer è fantastico.

DESIGN
Le missioni sono ben costruite e d'atmosfera, anche se il livello di difficoltà non è ben calibrato.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.
- Grande atmosfera
- Sistema di controllo semplice ed efficace
- Azione di gioco intensa

K.O. −
- Non è possibile salvare durante un livello
- Per cui, è terribilmente difficile
- Anche a costo di sembrare masochisti, vorremmo più livelli!

SVILUPPO →	Rage Software
PRODOTTO →	Rage Software
REQUISITI →	P200, 32MB RAM, CD-ROM 4x, scheda acceleratrice 3D
IDEALI →	PII 300, 64MB RAM, Voodoo 2, un buon gamepad

Expendable

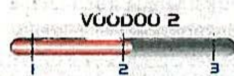
Siete solo carne da macello...

MULTIPLAYER

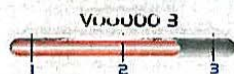
PRESTAZIONI 3D

La grafica di *Expendable* è esaltante, con effetti di luce veramente spettacolari. Anche se non è obbligatoria una scheda 3D, vi sconsigliamo caldamente di acquistare questo gioco senza uno di questi preziosi dispositivi hardware.
Sia la Riva TNT che la Voodoo 2 si sono comportate egregiamente, anche se la scheda della 3Dfx ha mostrato una maggiore fluidità nelle animazioni e un frame-rate più alto.

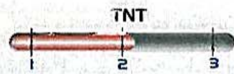
VOODOO 2



VOODOO 3



TNT



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide

La Rage Software è una delle software house più all'avanguardia nel mercato di videogiochi per PC. Tutti i prodotti di questo team di sviluppo si sono fatti notare per l'ottima realizzazione tecnica e spesso sfoggiano una grafica nettamente superiore alla concorrenza. Sicuramente molti di voi ricorderanno *Incoming*, un divertente sparatutto con effetti di luce ed esplosioni a dir poco esaltanti. Ora è la volta di questo *Expendable*. *EX* è uno sparatutto estremamente semplice e frenetico. Nei panni di un mercenario molto macho (alla *Quake II*), dovrete superare una serie di livelli in 3-D per difendere il pianeta Terra dalla solita razza aliena (i Chaiva, per la precisione). Come sempre, avrete a vostra disposizione un arsenale di tutto rispetto. Le armi sono in tutto 13 e variano dalle semplici pistole e granate, fino al cannone Vulcan e ai devastanti razzi a testata multipla. La cosa interessante è che molti di questi giocattoli possono essere potenziati grazie ai numerosi bonus sparsi per ogni livello. Le mappe sono realizzate molto bene, con costruzioni originali che non aspettano altro se non di essere rase al suolo. Dovrete farvi largo attraverso le rovine di una colonia terrestre fino a territori alieni pieni di stanze criogene dove vengono tenuti prigionieri gli esseri umani.



Sparando alle casse, potrete ottenere bonus utili, come armi e salute extra.

La visuale è in terza persona e i movimenti della telecamera permettono di tenere sempre sotto controllo l'area di gioco. La cosa più impressionante sono senza dubbio gli effetti di luce delle armi e delle esplosioni. La Rage è riuscita a stupirci ancora una volta. L'azione di gioco è molto semplice e frenetica. Vi assicuriamo che non passerete più di cinque secondi senza premere il grilletto della vostra arma. I nemici sono tantissimi e, anche se non sono molto intelligenti, hanno comunque un'ottima mira. Inoltre, alla fine di ogni livello, vi dovrete scontrare con i classici boss (alcuni sono davvero tosti da distruggere). Il controllo del vostro alter-ego è molto intuitivo. Potrete muovervi liberamente in ogni direzione, sparare, cambiare arma e anche effettuare lo strafe. Anche se con la tastiera si ottengono comunque risultati accettabili, il nostro consiglio è di procurarvi un buon joypad per poter agire più velocemente. Se avete due controller potrete addirittura giocare con un vostro amico sullo stesso computer, e questa è una modalità abbastanza rara sui titoli PC. Inutile dire che massacrare alieni in due è molto più divertente... Insomma, il nuovo lavoro dei ragazzi della Rage è divertente e senza troppe pretese, con una meccanica di gioco semplice e frenetica e una grafica mozzafiato. Se vi siete stancati dei soliti sparatutto in soggettiva e la distruzione totale è il vostro sogno, allora *Expendable* è il titolo che fa per voi.





Ehm... forse hanno un po' esagerato con gli effetti di luce...

SACRIFICABILE

In inglese *Expendable* vuol dire "sacrificabile". Ecco una lista di cose di cui faremmo volentieri a meno.

- Dover aspettare otto anni per vedere *Daikatana* della Ion Storm nei negozi
- Vedere John Romero con una donna in simpatiche effusioni amorose
- Aspettare cinque/otto mesi per riuscire a ottenere un appuntamento con una ragazza
- Non riuscire ad avere mai una connessione a Internet decente (grazie mamma Telecom!)
- Windows 98 e il suo fantastico plug 'n' play
- Vedere Diego Malara giocare a *Quake II*
- Attendere fino al 17 settembre per vedere *Star Wars: La Minaccia Fantasma*
- I maledetti cecchini di *Tribes*
- Galeazzi che dice: "Mi raccomando, non andate via" prima della pubblicità
- I diciotto cloni mensili di *Command And Conquer*
- I giornalisti che parlano di videogiochi senza mai averne provato uno
- Dover andare al bar per comprare le birre (non potrebbero metterci un rubinetto in casa?)

GRAFICA

Spettacolari effetti di luce ed esplosioni. Belli alcuni livelli.

SUONO

Musiche piacevoli. Per il resto niente di nuovo.

LONGEVITÀ

I livelli non sono molti e alla lunga questo *Expendable* potrebbe diventare ripetitivo. Giocare con un amico migliora molto le cose.

DESIGN

Un tentativo di riproporre uno stile di gioco che non si vedeva dai tempi dell'Amiga. Giocabilità semplice e frenetica e una grafica davvero notevole.

PUNTEGGIO

+ O.K.

- Frenetico
- Effetti speciali da film
- Si può giocare in due sullo stesso PC

K.O. −

- Alla lunga ripetitivo
- Potrebbe non piacere a tutti
- A volte l'azione è troppo confusionaria

SVILUPPO → 2015, Inc. /Ritual Entertainment	
PRODOTTO → Activision	
REQUISITI → Versione completa di Sin, P166, 32MB RAM, 350MB su disco rigido, CD-ROM 4x	
IDEALI → PII 266, 64MB RAM, scheda acceleratrice 3D, un disco rigido enorme	

Wages of Sin

Diamo a *Sin* una seconda possibilità



MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Anche se non obbligatoria, una scheda 3D migliora notevolmente la grafica e la giocabilità di *Wages of Sin*. Visto che è basato sul motore di *Quake*, l'unica modalità supportata è l'OpenGL, in tutte le versioni principali (standard, 3Dfx, Riva, PowerVR o Verite). Sono necessarie anche le Directx 6.0 che comunque sono incluse nel CD. Buon divertimento.

VOODOO 2



VOODOO 3



ATI RAGE 128



TNT



SUPPORTO API: Open GL





Zombi in fiamme, mutanti in giacca e cravatta e...

Lo scorso anno i tipi della Activision pensarono di fare uscire *Sin* con ampio anticipo sui tempi di programmazione, per riuscire a metterlo sul mercato prima dell'uscita di *Half-Life*. *Sin* è un divertente sparatutto in soggettiva, anche se non molto ispirato. Per questo motivo il design originale e provocante delle missioni di questo data disk è stato una graditissima sorpresa. *Wages* riprende la storia esattamente da dove finisce *Sin*.

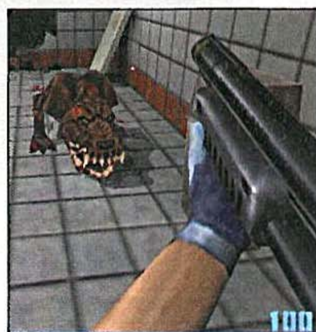
Dopo essere tornato dall'isola dove ha sconfitto Elexis Sinclaire, Blade deve ora vedersela con un altro boss di Freeport, tale Gianni Manero, che sta sperimentando un nuovo composto chimico chiamato U4 per creare un esercito di mutanti da usare per i suoi scopi illeciti. Come succedeva in *Sin*, la storia è raccontata tramite intermezzi animati che usano lo stesso motore del gioco, e possiamo assicurarvi che i colpi di scena non mancano. Le prime impressioni che si hanno giocando a *WoS* non sono buone. I livelli sono noiosi e scuri e le armi stupide quasi quanto i dialoghi.

Ma dopo un po' di tempo, sia il design dei livelli che lo stile generale del gioco migliorano abbastanza, così da tenere alto l'interesse del giocatore fino alla fine. Molti dei 17 livelli offrono spunti originali, come quello ambientato nel museo dove non potete sparare alle opere d'arte o quello nel casinò pieno di civili da non colpire assolutamente.

Ci sono anche un cantiere navale e un palazzo abbandonato di sei piani (un'ottima mappa per il multiplayer).

Sulla scia di *Rainbow Six* o *Thief*, anche Blade in alcune sezioni dovrà muoversi con cautela, evitando di essere visto dalle telecamere e uccidendo le guardie con il silenziatore.

Nei livelli più avanzati il nostro eroe potrà anche fare uso di occhiali a infrarossi e corde per arrampicarsi. Sparsi per i livelli troverete anche un mucchio di sotto-giochi. Le armi sono abbastanza originali. Il Plasma Bow e i vari tipi di pistole sono appena decenti, mentre il Lanciafiamme e lo Stinger Pack sono perfetti per massacrare i mutanti.



Cane cattivo! Guarda cosa hai fatto sul pavimento!

Le comiche guardie di sicurezza grideranno frasi come "Ow! My finger! (Oh il mio dito!) oppure "Please stop or I might shoot you!" (Per favore fermati o potrei spararti).

Tra i nemici vale la pena di ricordare un tizio che nasconde nello stomaco un ragno gigante e un buon numero di mutanti da mutilare allegramente.

Fortunatamente anche il supporto per il multiplayer è stato migliorato. Adesso ci sono 13 mappe interessanti e due nuove modalità. L'Hoverbike è una variante del classico deathmatch dove si possono vincere punti frag extra completando un percorso a checkpoint nel minor tempo possibile.

L'altra nuova modalità è il "Mob Rules" che può essere giocata sia tutti contro tutti che a squadre. Considerato il prezzo moderatamente basso, la migliore qualità dei livelli single player e le nuove divertenti modalità per il multi, *Wages of Sin* è un acquisto consigliato a tutti coloro che si sono divertiti con il primo *Sin*. In ogni caso siamo ancora convinti che lo sparatutto in soggettiva della Activision sia solo un giochino divertente e pieno di problemi.



... Monica Lewinsky?

GRAFICA

Le texture a 16bit, le esplosioni e le ambientazioni realistiche hanno un ottimo impatto.

SUONO

Le musiche sono molto curate (soprattutto quella da locale porno del livello del casinò).

LONGEVITÀ

Per essere un data disk, offre molte ore di divertimento per il single player. Ottima IA.

DESIGN

Alcuni livelli sono veramente indimenticabili (caratteristica fondamentale per uno sparatutto 3D).

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

- Migliora giocando
- Violento
- Aggiorna *Sin* alla v. 1.03; niente crash o problemi di sorta

K.O. −

- I primi livelli fanno pena
- Difficile trovare partite multiplayer
- Non si può usare l'hoverbike nel gioco singolo

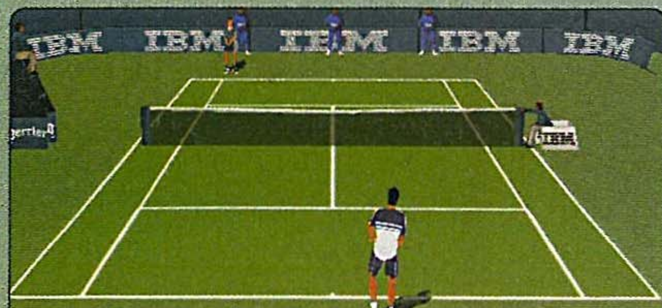
Ginnastica sotto l'ombrellone

Luglio e agosto sono mesi piuttosto tranquilli, con pochi titoli di rilievo in uscita per PC. La novità più esaltante è *High Heat 2000*, simulazione di baseball che si insedia con prepotenza al primo posto della nostra classifica. Anche se la grafica non è eccezionale, è sicuramente la scelta migliore se volete divertirvi davvero con un gioco di baseball senza conoscerne troppo le regole. L'immediatezza del metodo di controllo lo rende un titolo adatto a tutti. Altro prodotto piuttosto interessante è *Roland Garros 1999*, simulazione di tennis che si è dimostrata dannatamente divertente, soprattutto se giocata contro un avversario umano. Certo, graficamente non sarà il massimo, ma è comunque un gioco piacevole e molto realistico. Infine abbiamo una simulazione di moto che si basa sul campionato del mondo di motociclismo classe 125cc, 250cc e 500cc. Purtroppo, oltre ad avere una grafica puttosto scadente, GP 500 non riesce a essere né divertente, né realistico. Naturalmente siamo ad anni luce di distanza dal capolavoro della italiana Milestone (*Superbike*). Non si tratta di campanilismo squallido alla francese, ma di semplice e pura verità.





Per questo mese abbiamo concluso e vi salutiamo con odio e invidia mentre voi leggete queste righe magari sotto qualche ombrellone in una località di mare piena di gnocche in bikini. Non è giusto, non si fa così, dovevate aspettarci e non andare in vacanza. In fondo noi siamo la vostra rivista preferita, come potrete divertirvi pensando che noi, poveri redattori, siamo dentro degli uffici con 50 gradi all'ombra mentre il nostro direttore ci frusta per farci lavorare con più gioia e gaudio? Almeno portateci qualche bella ragazza, visto che, come sapete, abbiamo bisogno di una segretaria (possibilmente una parente di Monica Lewinsky). Non c'è più giustizia al mondo.



LA CLASSIFICA

La stagione estiva non porta molte novità. Questo mese segnaliamo in particolare l'entrata in classifica di *High Heat 2000*, il nuovo punto di riferimento nelle simulazioni di baseball per PC. Sembra che per avere una vera rivoluzione dovremo aspettare l'autunno, quando la EA Sports e la Microsoft faranno uscire i loro titoli di punta (compreso l'attesissimo *Fifa 2000*). Buone vacanze (e portateci una birra qui in redazione che fa caldo...).

	TITOLO	V	P
CALCIO	Fifa '99	4	0
	Uefa	3	1
	WLS '99	2	2
	Actua Soccer 3	1	3
	Sensible Soccer	0	4
	Che barba, che noia, che barba, che noia, tu e me, te e io... Ma quando diavolo faranno una vera simulazione di calcio su PC? Ci siamo rotti di giocare a *Fifa '99*!!		
FOOTBALL	Madden '99	3	0
	NCAA '99	2	1
	GameDay '99	1	2
	Niente di nuovo sul fronte occidentale... (che cultura che abbiamo)		
MANAGERIALI	Scudetto 3	4	0
	Fifa Soccer Manager	3	1
	PC Calcio 7.0	2	2
	Football World Manager	1	3
	Ultimate Soccer Manager	0	4
	Questo mese troverete sul CD, la patch che risolve molti dei bug di *Scudetto 3*. Nonostante questi difetti, il titolo della Eidos rimane il punto di riferimento in questo settore.		
HOCKEY	NHL '99	2	0
	Actua Ice Hockey 2	1	1
	Powerplay '98	0	2
	Abbiamo visto alcuni screenshot di *NHL 2000* e non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.		
BASEBALL	High Heat 2000	3	0
	Triple Play '99	2	1
	Hardball 6	1	2
	Microsoft Baseball 3D	0	3
	Questo mese è arrivato finalmente *High Heat 2000*, probabilmente la migliore simulazione di baseball per PC. E *Triple Play 2000* della EA Sports è in dirittura d'arrivo...		

Bill Gates in persona curerà l'apertura di Sport Arena in uno dei prossimi numeri...

SVILUPPO → Ascaron Software
PRODOTTO → THQ
REQUISITI → P166, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, scheda 3D compatibile Direct 3D
IDEALI → PII 233, 32MB, CD-ROM 4x, DirectX6, Joystick, Voodoo 2

Gran Prix 500

La mediocrità fatta videogioco...

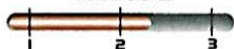
PRESTAZIONI 3D

GP 500 funziona perfettamente sotto Direct 3D e Glide, quindi in pratica supporta qualsiasi scheda acceleratrice presente sul mercato. Non si notano particolari differenze di prestazioni tra le varie schede, per cui se avete una Voodoo 2 o una TNT, potrete sfrecciare sulle piste in alta risoluzione senza rallentamenti. Se proprio volete un parere, probabilmente la Voodoo 2 è quella che si comporta meglio, grazie più che altro a una maggiore fluidità del frame rate.

RIVA TNT



VOODOO 2



MATROX G200



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide

Simulazioni di moto "serie" per PC non se ne sono viste molte ultimamente. L'ultima in ordine di tempo è stata *Superbike* della Milestone, un vero capolavoro di divertimento e realismo. Adesso è la volta della THQ, che ci propone questo *Gran Prix 500* sviluppato dai ragazzi dell'Ascaron Software.

GP500 è una simulazione di guida che vi permetterà di prendere parte al campionato mondiale di motociclismo nelle classi 125cc, 250cc e 500cc. Purtroppo, a questo gioco manca la licenza ufficiale, quindi le marche delle moto e i nomi dei piloti sono completamente inventati. Per sopperire a questa carenza, quei geniacci dei programmatori hanno pensato di inserire un editor in grado di modificare sia i nomi dei piloti che le loro caratteristiche. In questo modo avete la possibilità di crearvi il vostro campionato come meglio preferite. Sono previsti in tutto 15 circuiti realmente esistenti, più altre quattro piste su cui potrete testare il rendimento dei vostri bolidi (in altre parole non potrete disputarci gare).



Le visuali esterne sono belle da vedere, ma assolutamente inutilizzabili durante la gara.

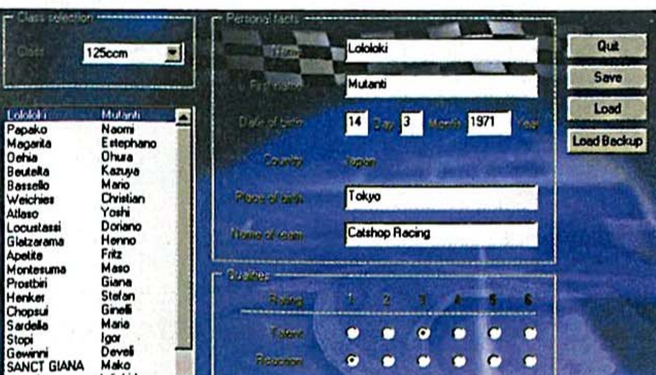
Le modalità presenti sono le solite: Pratica, Gara Singola, Corsa Veloce e Campionato. *GP 500* simula l'intero week-end di gara, comprese qualifiche, prove libere e warm-up. Inoltre, gli sviluppatori hanno inserito anche le condizioni meteo variabili, quindi potrete persino trovarvi a correre improvvisamente sotto la pioggia (cosa non proprio semplice, credeteci...). Il livello di realismo del gioco può essere modificato cambiando le varie opzioni nel menu di base. Per i novellini sono previste alcune funzioni come la frenata assistita, la visualizzazione della traiettoria ideale e così via. Comunque il sistema di controllo è molto semplice, tanto che anche ai livelli più difficili potrete tranquillamente sfrecciare sulle piste senza attivare nessuno di questi aiuti.

Questo rende il gioco immediato e accessibile a tutti, ma renderà felici coloro che si aspettavano una simulazione realistica del motomondiale.

L'aspetto più deludente di *GP 500* è sicuramente la grafica. I modelli 3D delle moto e dei piloti sono davvero penosi e non ricordano neanche lontanamente le loro controparti reali. Anche le animazioni dei vostri avversari sono estremamente scarse. I movimenti disponibili sono decisamente pochi e tra l'altro sono stati realizzati in maniera approssimativa. L'Intelligenza Artificiale dei vostri avversari è davvero penosa. A volte sono così stupidi che a loro confronto i portieri di *Fifa* sembrano dei premi Nobel. In conclusione, ci troviamo di fronte a un titolo piuttosto deludente. Le pretese simulative di *GP 500* vengono stroncate da un modello di guida troppo semplicistico (vi assicuriamo che cadere è quasi impossibile) e approssimativo. Inoltre, la grafica è quanto di più scarno ci sia capitato di vedere in un gioco del genere. Ci dispiace, ma il prodotto della THQ è decisamente inferiore a *Superbike*, che rimane il titolo di riferimento per chi vuole un gioco di moto davvero valido.



La partenza è uno dei momenti fondamentali di un Gran Premio. Noi da bravi idioti siamo ultimi, come al solito...



Ecco l'editor con cui potrete cambiare nomi di piloti e squadre. Bello, no?

GRAFICA

Non ci siamo. Poco dettagliata e animazioni molto approssimative.

SUONO

Niente di eccezionale, ma fa il suo dovere.

CONTROLLO

Buono, anche se usate la tastiera. Chiaramente con un joystick le cose migliorano molto.

REALISMO

Molto scarso. Il modello di guida delle moto è troppo poco realistico.

PUNTEGGIO 5

+ O.K.

- Controlli molto semplici
- Supporto per il multiplayer
- Tre classi di moto selezionabili

K.O. −

- La grafica lascia molto a desiderare
- Animazioni praticamente inesistenti
- Poco longevo

Mi raccomando: casco ben allacciato, luci accese anche di giorno e prudenza, sempre!

Roland Garros '99

La miglior simulazione di Tennis per PC

SVILUPPO →	Runn Software
PRODOTTO →	Carapace
REQUISITI →	P200, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 150MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D
IDEALI →	PII 266, 64MB RAM, Voodoo 2, un buon gamepad

PRESTAZIONI 3D

Roland Garros '99 funziona egregiamente sia con le Direct 3D che con le Glide. Quindi avrete buone prestazioni con qualsiasi scheda 3D. Se vi siete sempre domandati perché Agassi è stato sposato con Brooke Shields e voi no, adesso sapete che non è colpa della scheda 3D. Buon divertimento.

RIVA TNT



VOODOO 2



MATROX G200



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide



PERCHÉ?





Non riusciamo a capirlo. Sono anni che ci proviamo, ma nessuno di noi redattori è riuscito a dare una risposta plausibile. A cosa? Semplice, al fatto che una donna come Brooke Shields abbia scelto come compagno un essere come André Agassi. Ma cosa ha di bello quest'uomo? Che tattiche può aver escogitato? Sarà forse perché è miliardario? Non è possibile, visto che Brooke di soldi ne ha a palate. Noi siamo assolutamente convinti di essere tutti più belli di lui, per cui adesso anche noi vogliamo Brooke.

Sembra che il tennis non interessi molto gli atleti da computer. Infatti, questo sport è uno dei meno simulati su PC. Comunque, ecco finalmente un titolo che farà felici gli amanti di racchette, palline e ragazze in gonnelline corte!

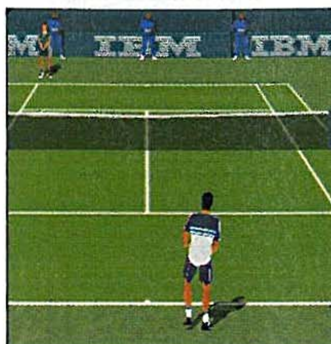
Dopo aver installato il gioco, il vostro primo compito sarà quello di scegliere il tennista virtuale che preferite e poi decidere se affrontare un'intera stagione o solo una semplice partita. In quest'ultimo caso dovrete affrontare dieci tornei differenti, selezionabili tra una rosa di circa 15 competizioni. Sono presenti tutti i tornei internazionali più importanti, comprese le quattro prove del Grande Slam e gli Internazionali di Roma.

Il metodo di controllo del giocatore è molto semplice, ma richiede comunque un certo periodo di allenamento. I tasti per i tiri sono solamente due, uno per effettuare il Top Spin e l'altro per il Colpo Liftato. Per decidere la direzione da dare alla pallina, dovrete muovere un cursore rosso e giallo sul campo da gioco. Anche se all'inizio sbaglierete molto spesso, dopo poche partite sarete protagonisti di scambi spettacolari e servizi da oltre 200 km orari. Malgrado questo sistema di controllo molto immediato, riuscire a vincere un torneo non è certo un'impresa facile. Infatti, ai livelli di difficoltà più alti, il computer è decisamente difficile da battere (specialmente quando è di servizio).

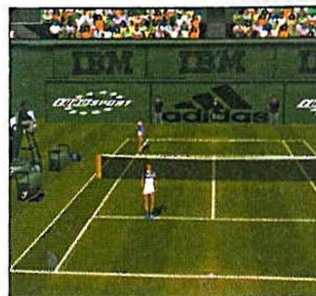
Se vi stancate di affrontare avversari digitali, *Roland Garros '99* vi permette di organizzare spettacolari doppi, in cui possono partecipare quattro giocatori contemporaneamente sullo stesso computer (sempre che abbiate dei controller che ve lo permettano).

Per quanto riguarda la grafica di questo titolo, dobbiamo dire che non siamo certo ai massimi livelli. I personaggi sono poco dettagliati e il pubblico è davvero ridicolo. Nonostante un livello qualitativo generale abbastanza basso, la fluidità di gioco è veramente impressionante, con scambi da fondocampo veloci e spettacolari. Le animazioni dei giocatori sono ottime, i movimenti realistici e convincenti.

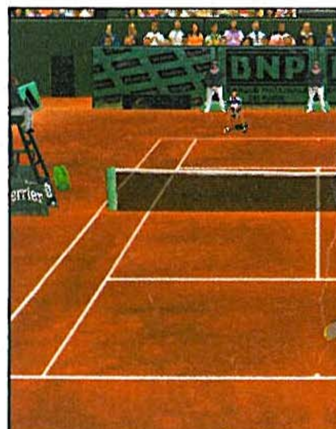
Ma la cosa più importante è che questo *Roland Garros '99* è divertente. Gli appassionati di questo sport non rimarranno delusi. Certo, il dettaglio grafico non è il massimo, ma come tutti sappiamo bene, la cosa più importante è la giocabilità e questo prodotto ne ha da vendere. Se avete deciso di acquistare una simulazione tennistica per il vostro PC, questo è il titolo che merita i vostri risparmi.



I modelli 3D dei giocatori non sono il massimo, ma le animazioni sono molto fluide e realistiche.



Potrete anche usare una ragazza, ma non si possono vedere le mutandine sotto la gonna.



L'animazione del servizio è una delle meglio riuscite del gioco.

GRAFICA

Non molto dettagliata, ma estremamente veloce e fluida.

SUONO

Ottimi gli effetti, le musiche dopo un po' vi faranno venire voglia di bruciare il CD.

CONTROLLO

Perfetto. Dopo un po' di allenamento, diventerete dei veri campioni.

REALISMO

Siamo di fronte alla migliore simulazione di tennis disponibile per PC. Dobbiamo dire altro?

PUNTEGGIO 8

+ O.K.

- Divertente
- Realistico
- Sistema di controllo molto efficace

K.O. –

- La grafica si poteva migliorare
- Brooke Shields non è compresa
- Pochi tornei

SVILUPPO → Team .366
PRODOTTO → 3DO
REQUISITI → P166, 32MB RAM, 60MB su disco rigido, CD-ROM 4x
IDEALI → PII 266, 64MB RAM, 200MB su disco rigido, scheda compatibile Direct 3D

High Heat 2000

killergame!

La migliore simulazione di Baseball per PC

PRESTAZIONI 3D

Il supporto per il Direct 3D di Riva TNT e Matrox G200 è ottimo. Anche se i poligoni usati non sono moltissimi (soprattutto quelli usati per i personaggi), l'azione è sempre fluida e frenetica. Anche le schede della 3Dfx (Voodoo 1 e Voodoo 2) si sono comportate benissimo, grazie soprattutto agli ottimi valori di frame rate che sono riusciti a raggiungere. Comunque, ricordate che per giocare a *High Heat 2000*, dovete avere necessariamente una scheda 3D.

VOODOO I



RIVA TNT



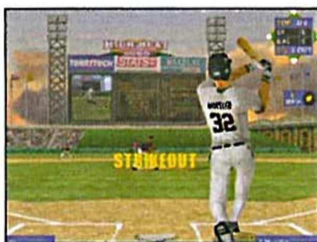
VOODOO 2



MATROX G200

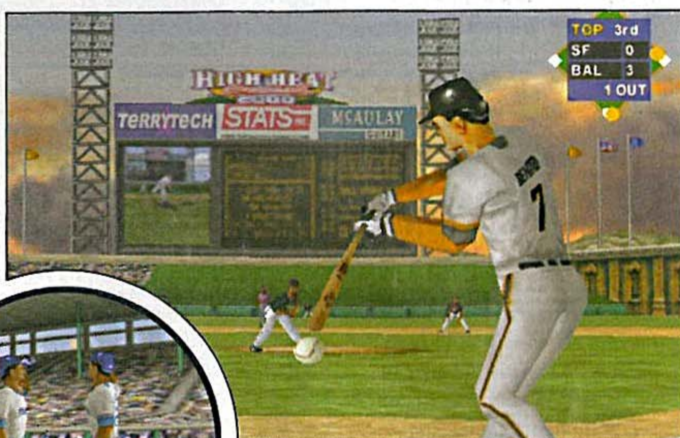


SUPPORTO API: Direct 3D, Glide

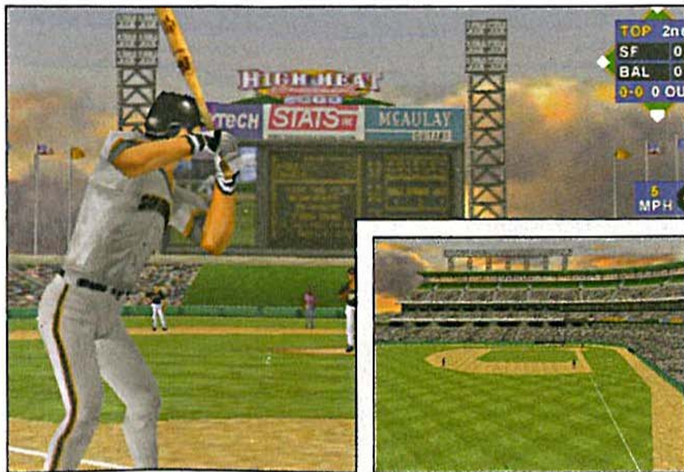


Terzo Strike. Eliminato.

La cosa più deludente del 1998, per quanto riguarda i videogiochi, è stata la completa mancanza di una buona simulazione di baseball. Il prodotto migliore di questo genere era senza dubbio *High Heat Baseball*, il primo lavoro di un gruppo di sviluppatori chiamati Team .366. Era la più realistica tra tutte le simulazioni disponibili sul mercato, anche se la sua grafica in 2D era piuttosto scadente. Quest'anno i Team .366 ci riprovano, ma il loro titolo di punta torna in una nuova veste completamente in 3D. Dobbiamo subito dire che questo prodotto si pone tranquillamente al top delle simulazioni sportive per PC. *High Heat 2000* è il titolo perfetto per ogni fan del baseball che si rispetti (non che in Italia ce ne siano molti...). Il realismo è ai massimi livelli e vi sentirete subito dei giocatori professionisti. Pensate che è anche possibile leggere i segnali del pitcher (il giocatore che collabora con il lanciatore e sta dietro al battitore avversario) grazie alle funzionali animazioni progettate dai programmatori.
A volte le animazioni sono leggermente lente, ma questo è un difetto di cui vi accorgerete difficilmente, visto che sarete completamente immersi nella partita. Aggiungete una componente strategica molto rilevante che vi costringe a dosare con intelligenza le vostre forze e capirete perché questo *High Heat 2000* è la simulazione di baseball definitiva.
L'unico vero difetto di questo titolo è il sistema di controllo durante la corsa verso le basi. Spesso, infatti, sarà difficile riuscire a far andare i giocatori dove si vorrebbe e comunque, per ottenere buoni risultati, dovrete allenarvi a lungo. Il problema, in questo caso, è rappresentato ancora una volta dalle animazioni, decisamente troppo lente. L'Intelligenza Artificiale progettata dal giovane team di programmazione è assolutamente fantastica e soddisferà anche il più esigente tra i giocatori.
Inoltre *High Heat* ha un sofisticato motore per le statistiche dei giocatori e delle squadre. Praticamente, oltre al gioco vero e proprio, avrete anche una completa enciclopedia sul campionato professionistico americano, sicuramente il più importante del mondo. In questo modo potrete anche scegliere di non giocare voi stessi le partite, ricoprendo invece il ruolo di allenatore della squadra scelta. Potrete decidere le formazioni, comprare e vendere i giocatori e vedere i risultati sul campo. Il tutto è gestito da un'interfaccia davvero intuitiva e arricchita da tutte le opzioni che potreste desiderare. Sia che vogliate una semplice e divertente simulazione di baseball oppure un titolo realistico e completo, *High Heat 2000* è il gioco che fa per voi.



I giocatori non sono molto belli graficamente, ma la giocabilità è assolutamente fantastica.



GRAFICA

I giocatori e gli stadi non sono male, ma certamente si poteva fare molto meglio.

SUONO

Buoni gli effetti e le voci. Decente la colonna sonora.

CONTROLLO

Praticamente perfetto. Imparerete a giocare dopo pochi minuti.

REALISMO

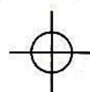
Nessuna simulazione di baseball si avvicina a *High Heat 2000* sotto questo aspetto.

PUNTEGGIO 9

O.K.
- Ottime le statistiche
- Eccellente IA
- Sembra baseball vero

K.O.
- Correre per le basi è difficile
- Grafica non sempre all'altezza
- Animazioni talvolta lente

Michael Jackson ha perso la causa legale con Al Bano e ora deve dargli tanti soldini. Che mondo infame...



RESIDENT EVIL 2

LA GUIDA DEFINITIVA AL MIGLIOR SIMULATORE DI APERTURA PORTE DEL MONDO CON QUALCHE ZOMBI DI TROPPO...

Non c'è che dire, Claire e Leon sono proprio due ragazzi testardi. Sono riusciti a sopravvivere una volta agli orrori di Raccoon City e, non contenti, hanno avuto la felice pensata di tornare per le vie della città maledetta (si erano dimenticati l'accendino e gli attrezzi da scasso), giusto in tempo per assistere a un nuovo incubo. Ma questa volta le cose sono decisamente più difficili. Gli oggetti più importanti hanno completamente cambiato locazione e gli zombi non sono più degli imbecilli ubriachi. Nelle prossime pagine vi diremo come ottenere gli ultimi finali di Leon e Claire, e vi riveleremo tutti i segreti di questa terrificante avventura.



All'inizio, cercate di evitare i combattimenti con gli zombi. Risparmiate le munizioni per scontri più impegnativi.

LEON KENNEDY: SCENARIO DUE

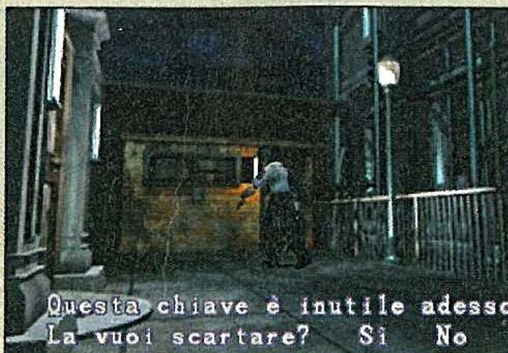
LE STRADE DI RACCOON

In questo secondo scenario comincerete dall'altra parte dell'auto della polizia. Correte verso la porta in fondo, cercando di evitare i tre zombi. A questo punto vi ritroverete in una nuova sezione, il cortile della Stazione di Polizia. Continuate a correre ed entrate nel piccolo ufficio che si trova sul lato opposto. Prendete la chiave della cabina. Tornate indietro ed entrate nel Posto di Guardia. Prendete le Munizioni e l'Inchiostro. Uscite e salite la scala di metallo per raggiungere il tetto. Dopo la scena dell'elicottero, entrate nel corridoio con i corvi.

LA STAZIONE DI POLIZIA

Cercate di far fuori i fastidiosi uccelli neri, visto che dovrete usare spesso questo passaggio. Alla fine uscite dalla porta in fondo. Troverete il solito elicottero in fiamme e due Licker pronti a farvi fuori. Mettete KO i due mostriciattoli ed entrate nella stanza alla fine. All'interno, prendete le Munizioni, la Chiave Piccola e tutto il resto. Se volete potete anche salvare. Uscite dalla porta in fondo. A questo punto sarete al secondo piano dell'entrata principale. Uccidete gli zombi e prendete il Medaglione dell'Unicorno. Tornate verso la scala al centro di questo passaggio, azionatela e scendete al piano inferiore. Andate verso la scrivania e prendete lo Shotgun e l'Inchiostro. Avvicinatevi alla Fontana e usate il Medaglione appena preso per ottenere la Chiave di Picche. A questo punto tornate nel corridoio con i corvi e uscite dalla porta nel mezzo. Scendete le scale ed entrate nella stanza di fronte. Girate a sinistra e prendete la Manopola Rossa. Crivellate di colpi tutti gli zombi che vi sbarrano la strada. Prendete le Munizioni e la Mappa della Stazione che si trova nella Cassaforte (combinazione 2-2-3-6). Uscite da dove siete entrati e tornate sul tetto. Usate la Manopola Rossa per spegnere l'incendio. Ora, dovrete vedervela per la prima volta con il Tyrant, una specie di terminator molto incazzato. Dirigetevi verso il corridoio con i corvi e preparatevi a scaricargli addosso qualche quintale di piombo con lo Shotgun. Dopo un po' di colpi lo vedrete accasciarsi a terra. Prendete le Munizioni sul corpo e tornate al corridoio con l'elicottero. Entrate nella porta davanti al velivolo e prendete la Scheda Blu. Tornate all'entrata principale e usate questa scheda sul computer. In questo modo sbloccherete l'accesso ad alcune aree della mappa. Entrate nella porta a sinistra della fontana e vi troverete nella Sala d'Aspetto. Le cose non sono cambiate rispetto al primo scenario, visto che anche questa volta ci saranno tre zombi affamati da spazzare via. Prendete i vari oggetti e, se necessario, salvate. Muovetevi verso il corridoio dove avete incontrato il primo Licker nello scenario uno e percorretelo interamente (evitate la porta sulla destra, non c'è niente di interessante). Superatelo ed entrate nella prima porta a destra. Andate sul retro della stanza e usate l'Accendino sul fuoco per ottenere il primo Gioiello Rosso. Tornate al corridoio e proseguite fino in fondo. In questo modo raggiungerete la Camera Oscura, dove potrete salvare la vostra posizione. Andate al piano superiore e risolvete per l'ennesima volta l'Enigma delle Due Statue (dovete posizionarle sulle lastre di metallo per terra) per ottenere il secondo Gioiello Rosso. Uscite dalla porta sul retro ed entrate nella prima stanza a sinistra, l'ufficio della sezione speciale S.T.A.R.S. Uccidete gli zombi e prendete la Magnum. A questo punto incontrerete Cherry che vi porterà dritti alla Chiave di Quadri. Avvicinatevi alla Camera Oscura e alla fine delle scale andate dritti e poi a sinistra. Alla fine del corridoio troverete l'Armeria. Prendete tutti gli oggetti che riuscite a trasportare e uscite dalla parte opposta. Arriverete in una stanza piena di zombi. Fateli fuori e prendete la Chiave di Cuori dalla scrivania. Uscite dalla porta


Il retro della stazione è pieno di morti viventi. Prima di poter entrare nella porta in fondo, dovrete prendere la chiave nella cabina.



Quando una chiave non serve più viene automaticamente scartata per risparmiare spazio nell'inventario.

di fronte a voi e tornerete all'entrata principale. Dirigetevi verso la piccola porta sulla sinistra e fate fuori gli zombi. Procedete lungo il corridoio e uscite dalla porta in fondo. La prima stanza che incontrerete è la Sala Interrogatori. Prendete la Spina e lo Spray e fate fuori il Licker. Dirigetevi verso l'ufficio con le porte blu. Andate in fondo e uscite dalla porta a sinistra. Uccidete il cane e scendete nei sotterranei.

I SOTTERRANEI

Alla fine del lungo passaggio girate a destra, e poi di nuovo a destra per entrare nella Stanza dell'Energia. Attivate il generatore con la stessa combinazione che avete usato nel primo scenario (On, On, Off, Off, On). Uscite e dirigetevi verso il parcheggio. Andate dritti e raggiungete le Celle. Dopo aver parlato con Ben, prendete il Piede di Porco. Entrate nelle gabbie dei cani (non correte!), aprite il tombino e scendete nelle fogne. Fate fuori i ragni con lo Shotgun e varcate la soglia della porta a sinistra. Prendete Munizioni e Piante Curative e poi tornate indietro. A questo punto, dopo una breve chiacchierata, prenderete il controllo di Ada. Fate fuori gli zombi e oltrepassate il ponte. Dovrete subito affrontare un semplice enigma. Il vostro compito sarà quello di spostare tre casse in modo da creare un ponte. Dopo aver risolto il problema, inondate la stanza usando il Pannello di Controllo, superate il ponte che avete creato e potrete prendere la Chiave di Fiori. Tornate indietro e dopo aver ripreso il controllo di Leon, recatevi al parcheggio. Andate dritti finché non troverete una stanza con le porte doppie, l'Obitorio. Affrontate i due Licker, prendete la Scheda Rossa e usatela sulla porta accanto per avere accesso all'Armeria. Prendete Munizioni e Armi varie e recatevi verso la Stazione di Polizia. Dirigetevi verso il corridoio con la stanza dell'interrogatorio ed entrate nella porta verde in fondo. Usate l'accendino sul camino e attivate le tre torce nel seguente ordine: Regina, Re, Fante (12, 13, 11). Subito dopo il Tyrant sfonderà il muro per venire a complimentarsi con voi, quindi ringraziate il gentilissimo mostrone con tanto, tanto piombo. Dopo il combattimento prendete l'Ingranaggio d'Oro, tornate alla Libreria e salite gli scalini. Entrate nella porta a destra e usate la manovella per far scendere la scala. Salite e inserite l'Ingranaggio d'Oro sull'orologio per aprire uno scompartimento segreto. Prendete la Spina del Cavaliere e buttatevi nel passaggio. Andate da Ben. Prima di morire, il povero ragazzo vi darà qualche utile informazione. Avvicinatevi all'entrata delle fogne. Entrate nella stanza per salvare (quella dove avete incontrato Ada) e prendete tutte e quattro le Spine degli scacchi e qualche arma pesante. Proseguite dritti verso la prima porta a sinistra e scendete. Salite la scala alla fine del corridoio pieno d'acqua. Salvate il gioco nella prima stanza a sinistra e preparatevi a far fuori il primo boss. Usate la Magnum tenendovi sempre a distanza e non avrete molti problemi. Inserite tutte le Spine nel pannello e uscite. Dopo due tunnel, arriverete in una stanza dove potrete salvare e prendere alcuni oggetti utili. Fatto questo, salite sull'ascensore con Ada e andate al piano di sotto. Incontrerete Annette Birkin, che molto gentilmente vi sparerà a bruciapelo. A questo punto prenderete di nuovo il controllo di Ada. Recuperate la Mappa ed entrate nella stanza accanto. Uccidete i ragni e poi arrampicatevi sulla scala attaccata al muro. Correte e scendete dall'altra parte. Annette vi aspetterà dall'altro lato. Dopo una scenetta divertente, riprenderete il controllo di Leon. Superate il punto in cui Ada ha salito la scaletta ed esaminate i due cadaveri per recuperare la Medaglia del Lupo. Usate questo oggetto nel Pannello di Controllo vicino alla cascata e poi entrate nella porta a sinistra. Fate scendere il ponte azionando la Manopola. Dall'altro lato prendete tutti gli oggetti utili per salire nuovamente il ponte. Uscite dalla porta accanto a voi, percorrete il corridoio e aprite il cancello alla fine. Incontrerete Ada. Salite la scala e ispezionate il cadavere per trovare la Medaglia dell'Aquila. Tornate al Pannello di Controllo e inserite anche questa Medaglia per fermare l'acqua. Superate la soglia della porta appena scoperta. Entrate nella Stazione della Funivia, azionate il Pannello di Controllo e introducetevi la Carrozza. Il veicolo inizierà a scendere e dopo un po' verrete attaccati da una strana creatura. Se volete uscire vivi da questo scontro ricordate di non restare mai fermi in un punto per troppo tempo.



Potrete vivere l'incidente dell'elicottero in diretta.

IL LABORATORIO

Appena arrivati, usate l'Accendino su quella specie di cannone. In questo modo noterete una piccola chiave per terra (serve ad aprire un armadietto). Prendetela ed entrate nella porta accanto. Fate fuori tutti gli zombi che trovate e, arrivati al bivio, girate a sinistra e salite le scale. Vi ritroverete in una stanza sicura. Prendete tutti gli oggetti e salvate. Uscite dalla porta sull'altro lato. Prendete la mappa e usate il Piccolo Ascensore. A questo punto entrate nella stanza davanti a voi e arriverete alla Sala dei Controlli. Prendete la chiave (che vi servirà per far tor-

PSS. VIENI UN PO' QUI...

Oltre ai quattro finali, *Resident Evil 2* contiene anche alcuni personaggi segreti che potrete sbloccare seguendo attentamente i nostri consigli.

HUNK···> È un membro delle forze speciali mandate dalla Umbrella per recuperare il G-Virus. Per sbloccarlo dovrete completare il secondo scenario di Leon o Claire in un tempo inferiore alle 2 ore e mezza, salvando meno di 12 volte. Le armi di questo tipo sono davvero molto cattive...

TOFU···> Un'enorme barra di cibo giapponese? Ma siamo impazziti?! Comunque, se volete calarvi negli odorosi panni di questa specie di escremento, dovrete completare i due scenari di un personaggio in meno di tre ore, giocare di nuovo e finire il primo e secondo scenario dell'altro protagonista (sempre in meno di tre ore). A questo punto dovrete completare ancora una volta primo e secondo scenario di un personaggio (...in meno di 3 ore). Chiaramente non potrete salvare più di 12 volte a partita. Quando avrete finito i sei scenari potrete usare questo pezzo di formaggio armato di fucili al plasma e missili nucleari... Cosa? Questo essere ignobile è dotato solo di un coltellino? Dopo aver sprecato dodici ore del nostro preziosissimo tempo, ci fanno usare un parallelepipedo disarmato? Iniziamo a pensare che forse non ne è valsa la pena...



Ada nel laboratorio di Birkin? Cosa ci fa qui?



Questo Licker sembra molto contento di vedervi.

nare la piattaforma principale al vostro livello) e affrontate per l'ennesima volta il Tyrant. Tornate alla Stanza Sicura e usate la chiave sul pannello che Ada sta esaminando, poi uscite e avvicinatevi al Pannello di Controllo. Azionatelo e salite sul Treno. Dopo qualche secondo comparirà un mostro e colpirà Ada. Non potrete fare altro che uscire sulla piattaforma e affrontarlo. Lo scontro non è molto difficile, l'importante è mantenersi a distanza di sicurezza. Poco prima di morire, il mostro alzerà le braccia al cielo. In questo momento NON sparategli o sprecherete munizioni. Aspettate che abbassi nuovamente le braccia e dategli il colpo di grazia. Il vostro viaggio sarà interrotto da un'improvvisa perdita d'energia, ma per fortuna troverete un'uscita appena fuori dalla cabina. Salite sul Piccolo Ascensore e andate verso il basso. Scendete ancora e fate fuori i due Licker. Cercate l'Interruttore, azionatelo e poi tornate indietro. Uccidete i vari zombi e dirigetevi verso la Stanza Frigorifera per prendere il Fusibile. Prendete la scatola dei fusibili e usatela sul macchinario vicino. Prendete il fusibile principale e mettetelo nel macchinario tondo al centro del Laboratorio per ripristinare l'energia. Percorrete il Corridoio Rosso, girate a destra ed entrate nella porta in fondo. Prendete il Lanciafiamme. Azionate il computer ed entrate nella presa d'aria, poi affrontate i due Licker e prendete le Munizioni. Dirigetevi verso la Saracinesca di Metallo, e apritela con il Pulsante Rosso sulla destra. Uccidete le due piante con il Lanciafiamme e aprite la porta più vicina. Scendete subito le scale senza curarvi della pianta e poi uscite. Usate la Chiave degli armadietti per prendere la parti della Magnum. A questo punto entrate nella porta accanto e uccidete gli zombi. Prendete la Chiave della Stanza dell'Energia e uscite. Dirigetevi verso la stanza con le strane uova intorno, uccidete il mostriciattolo e poi ripulite il computer usando un'arma qualunque.



La povera Cherry è stata ferita gravemente. Toccherà a voi salvarla uccidendo una volta per tutte Birkin.



Ecco uno dei costumi alternativi di Leon. Per sbloccarli dovrete trovare la Chiave che apre l'armadietto della Camera Oscura.

Usate il PC e inserite "Guest" come nome. Avvicinatevi alla stanza del G-Virus ed entrate usando le vostre impronte digitali. Fate fuori gli zombi e poi tornate alla zona con la cassa movibile usando l'ascensore della Stanza di Sicurezza. Spostate la cassa in modo da raggiungere la porta in alto. Entrate e prendete la Chiave Principale dal pavimento. Dirigetevi verso la Stanza di Sicurezza dove sta Cherry e poi andate verso il Treno. Salvate il gioco nella parte anteriore del convoglio e poi fate il pieno di armi, ma lasciate due spazi liberi nell'Inventario. Prendete la Chiave della Piattaforma, uscite dal Treno, usate la Chiave sulla Piattaforma e superate il ponte. Dirigetevi verso l'Armadietto di sicurezza e prendete le Spine a S e a N. Tornate indietro ed entrate nella porta sotto al ponte. A questo punto usate le Spine appena prese sul Pannello e preparatevi allo scontro finale. Il trucco per battere il Tyrant è questo: quando lui corre verso di voi, spostatevi il più velocemente possibile, sparate due colpi ed evitatelo di nuovo. Cercate di resistere il più possibile e alla fine una donna misteriosa vi darà il Lanciarazzi. Prendetelo subito e sparate il colpo finale per mettere definitivamente fuori combattimento la terribile (e bastarda) creatura. Tornate al Treno facendo fuori gli zombi. Entrate nella carrozza e preparatevi allo scontro finale. Questo combattimento è veramente molto semplice, basta stare fermi e sparare con la Magnum. Dopo qualche colpo, questo mostro passerà a miglior vita e voi potrete godervi lo splendido finale.

CLAIRE REIDFIELD: SCENARIO DUE

LE STRADE DI RACCOON

Anche Claire comincerà la sua missione dall'altro lato della strada. Evitate gli zombi e dirigetevi verso il cortile della Stazione di Polizia. Fate ancora un po' di slalom con i simpatici morti viventi, entrate nel Piccolo Ufficio e prendete la Chiave. Tornate indietro e usatela per entrare nella Guardiola. Prendete gli oggetti che vi possono essere utili e dirigetevi verso le scale per raggiungere il tetto della Stazione. Arriverete al corridoio con i corvi.

LA STAZIONE DI POLIZIA

Come al solito, potrete scegliere se evitare gli uccellacci del malaugurio oppure farli fuori. Uscite dalla porta in fondo. Vi ritroverete nel corridoio con l'elicottero in fiamme. Eliminate i due Licker ed entrate nella porta davanti a voi. Salvate e prendete Munizioni e oggetti vari, poi uscite dalla porta sul lato opposto e vi ritroverete sulla balconata principale. Uccidete tutti gli zombi e prendete la Medaglia dell'Unicorno sulla scultura in fondo. Scendete al piano inferiore azionando la Scala di Emergenza al centro della balconata. Andate verso la Scrivania e prendete il Lanciagranate e le Munizioni. Ora dirigetevi alla fontana e usate il Medaglione per prendere la Chiave di Picche. Risalite la scala e tornate al passaggio con i corvi. Entrate nella stanza davanti a voi e usate le scale di metallo per raggiungere gli Uffici Principali. Prendete la Manopola

sullo scaffale e uccidete tutti gli zombi nella stanza. Nella Cassaforte (combinazione 2-2-3-6) troverete la Mappa e alcuni proiettili all'acido per il Lanciagranate. Tornate sul tetto e usate la Manopola per spegnere l'incendio. A questo punto dovrete scontrarvi per la prima volta contro il misterioso Tyrant. Scaricategli addosso tante granate e non avrete problemi. Tornate al corridoio con l'elicottero ed entrate nella stanza prima inaccessibile. Prendete la Scheda Blu e tornate nell'atrio. Usate la Scheda sul computer per sbloccare alcune porte. Entrate nella stanza vicino alla Fontana e uccidete gli zombi. Percorrete il corridoio vicino e andate nella stanza a destra per prendere l'Accendino, poi uscite. Aprite la prima porta sulla destra e usate l'accendino sul caminetto per prendere il primo Gioiello Rosso. Andate in fondo al corridoio e salite le scale. Risolvete l'Enigma delle Statue (sapete cosa fare...) per recuperare il secondo Gioiello Rosso. Dirigetevi verso l'ufficio della S.T.A.R.S., uccidete gli zombi e prendete la Balestra e la Chiave di Quadri. Andate ancora avanti, massacrate qualche altro essere schifoso e tornate nella zona della Camera Oscura. Entrate nella porta accanto a questa stanza e raggiungete l'Armeria. Prendete tutte le Munizioni e uscite dall'altra parte. Fate fuori gli zombi ed entrate nel Piccolo Ufficio. Prendete il Detonatore e combinatelo con l'Esplosivo al Plastico per risparmiare spazio nell'Inventario. Tornate all'atrio ed entrate nella stanza sulla sinistra della Porta Principale. Uccidete gli zombi e continuate a correre fino in fondo. Entrate nella prima stanza che incontrate e sarete nella Sala Interrogatori. Prendete la Pietra dell'Aquila, uccidete il Licker poi fate la stessa cosa nella stanza accanto. Recuperate le Munizioni e tornate al corridoio con l'elicottero. Usate l'Esplosivo (combinato con il Detonatore) sul muro vicino all'elicottero. Oltrepassate il buco che avete appena creato e arriverete nell'Ufficio del Capo della Polizia, Irons. Dopo una breve chiaccherata, superate la porta in fondo. Vi ritroverete in un corridoio con una Tigre Imbalsamata. Entrate nella sala vicina e incontrerete per la prima volta Cherry Birkin. Dirigetevi verso l'ufficio di Irons e prendete la Chiave di Cuori. Tornate al corridoio con i corvi e aprite la porta che conduce all'esterno della Stazione. Scendete le scale ed entrate nella porta in fondo usando la nuova chiave. Uccidete il cane e prendete la Pianta Verde. Dirigetevi nei sotterranei scendendo le scale.

I SOTTERRANEI

Al primo bivio girate a sinistra ed entrate nella porta in fondo. Dopo aver ucciso i cani, andate a sinistra e salite. Entrate nella doppia porta e mettete definitivamente a cuccia gli altri cagnoloni affettuosi. Entrate nel tombino e poi nella porta a sinistra. Salvate e prendete le Munizioni. Quando uscirete prenderete il controllo della piccola Cherry. Usate l'ascensore, evitate gli zombi ed entrate nella porta accanto. Risolvete per l'ultima volta l'Enigma delle Tre Casse e, dopo aver creato un ponte, azionate il Pannello di Controllo e recuperate la Chiave di Fiori. Tornate da Claire e



Ecco la mutazione finale di Birkin. Batterlo non sarà un'impresa facile.



Questa donna misteriosa vi darà l'arma adatta per uccidere Birkin.

datele la chiave. Dopo aver ripreso i controlli della sorella di Chris Redfield, raggiungete la doppia porta della Stanza dell'Energia. Entrate e prendete la Mappa, poi azionate il Generatore con questa combinazione: On, On, Off, Off, On. Tornate indietro, risalite le scale e poi entrate nella doppia porta sulla destra. Vi ritroverete nell'Obitorio. Uccidete i Licker e prendete la Scheda Rossa. Finalmente potrete entrare nell'Armeria che è la prima stanza a destra. Prendete tutto quello che volete e dirigetevi verso le Prigioni. Nelle gabbie dei cani troverete una Manovella. Dopo averla presa tornate alla Stazione di Polizia. Dirigetevi nel corridoio della Sala Interrogatori ed entrate nella porta in fondo. Usate l'Accendino sulla fornace e accendete le Tre Torce nel seguente ordine: Regina, Re, Fante (12, 13, 11). Prendete l'Ingranaggio d'Oro e fate fuori di nuovo quel rompiballe del Tyrant. Tornate alla Libreria, salite le scale ed entrate nell'unica porta disponibile. Usate la Manovella per far comparire una scala segreta. Una volta su, usate l'Ingranaggio d'Oro sui meccanismi. Prendete la prima parte della pietra del Giaguaro. Tornate alla Libreria, e recuperate anche la Pietra del Serpente spostando i vari scaffali. La soluzione di questo enigma è identica a quella del primo scenario (basta guardare il dipinto). Andate verso l'ufficio di Irons, ma prima di entrare prendete i Gioielli Rossi e usateli al secondo piano, nei pressi della stanza dove si può salvare. In questo modo otterrete la seconda parte della Pietra del Giaguaro. Entrate nell'ufficio di Irons e usate le Pietre sul Pannello per far comparire una porta segreta. Prendete l'Appunto sul pavimento e usate l'Ascensore. Dopo la divertente scenetta, armatevi per bene e scendete le scale. A questo punto



L'avventura di Claire inizierà nello stesso punto di Leon. Come al solito, cercate di evitare gli zombi.



Il retro della Stazione di Polizia. Si fanno brutti incontri da queste parti.



Salvate solo quando è strettamente necessario o non potrete sbloccare i personaggi bonus.

dovrete affrontare il primo boss. Come al solito, state a distanza e sparategli addosso tutto quello che avete. Dopo aver farcito di piombo il poveraccio, entrate nella Stanza di Sicurezza e prendete l'Ascensore. Procedete per lo stretto corridoio e salite sull'altro Ascensore. Vi ritroverete in un tunnel pieno di ragni troppo cresciuti. Esaminate i cadaveri nell'Alcova e prendete la Medaglia del Lupo. Fate fuori altri ragni ed entrate nella porta sulla sinistra. Fate scendere il ponte usando la Manopola, oltrepassatelo e poi fatelo salire nuovamente. Prendete gli oggetti che ritenete utili e uscite dalla porta accanto. Procedete lungo il corridoio dove avevate incontrato il Coccodrillo nel primo scenario. Aprite il Cancello e salite le scale. Arriverete alla Sala di Controllo delle Fogne. Esaminate il cadavere e prendete la Medaglia dell'Aquila. Tornate al Tunnel della Cascata, usate le due medaglie sul pannello ed entrate nella porta davanti a voi. Prima di entrare nella funivia, ricordate di azionare i controlli che si trovano sulla piattaforma.

IL LABORATORIO

Appena arrivati, usate l'Accendino sul cannone e prendete la Chiave dell'Armadietto. Entrate nella porta vicina. Fate fuori tutti gli zombi, girate a sinistra ed esaminate il cadavere per trovare una nuova arma. Entrate nella porta in fondo, mandate al creatore altri bastardi e al bivio girate a sinistra e salite le scale. Prendete tutti gli oggetti utili e uscite dalla porta in fondo. Proseguite lungo la piattaforma e prendete la Mappa. Salite sull'Ascensore ed entrate nella Sala dei Controlli. Prendete la Chiave che vi servirà a far salire la Piattaforma Principale e accendete il Monitor. Noterete che il Tyrant sta tornando. Fatelo fuori con il solito metodo e tornate alla sala dove potevate salvare. Usate la Chiave appena presa sul macchinario principale, uscite e avvicinatevi alla Piattaforma con il Treno sopra. Azionate il Pannello, salite e preparatevi a combattere. Fate fuori il mostro con la solita tecnica, tenendovi a distanza e sparando solo quando siete sicuri di colpirlo. Anche questa volta il vostro viaggio sarà interrotto da una perdita di energia. Uscite dall'unica porta disponibile. Prendete il Piccolo Ascensore per raggiungere una stanza dove troverete un po' di Munizioni. Salite sull'altro Ascensore e accendete l'Interruttore Principale (attenzione ai due Licker). Raggiungete la stanza dove avete lasciato Cherry la prima volta. Uccidete tutti gli zombi e procedete verso la Stanza Frigorifera. Qui dovrete prendere la Scatola dei Fusibili e usarla sul macchinario per ottenere il Fusibile Principale. Tornate al centro del laboratorio e usate questo fusibile sul marchingegno circolare per ripristinare l'energia. Percorrete il Corridoio Rosso, girate a destra ed entrate nella stanza in fondo. Prendete la scheda per il laboratorio e le Munizioni. Azionate il computer per il gas nel caso sia spento. Superate la presa d'aria e ammazzate i due Licker. Uscite dalla Porta Principale, procedete verso la Saracinesca di Metallo e apritela con il Pulsante Rosso. Fate fuori le Due Piante con il lanciagranate (usando Munizioni Incendiarie), entrate nella porta a destra e scendete le scale sulla piattaforma di metallo senza curarvi della pianta. Avete raggiunto il laboratorio di Birkin. Usate la Chiave dell'Armadietto nell'atrio per prendere qualche utile Munizione. Fate fuori gli zombi ed entrate nella Sala Principale. Prendete la Chiave della Sala di Energia e dirigetevi verso la stanza con le strane uova intorno. Eliminate le creature e liberate il computer dai parassiti. Inserite la parola "Guest" per avere accesso alla stanza del G-Virus. Dirigetevi verso questo importantissimo luogo, fate fuori gli zombi e prendete la Mitragliatrice. Tornate alla stanza dove tenete Cherry e usate l'Ascensore. Spingete la cassa sul piccolo montacarichi e spostatela in modo da raggiungere l'entrata della Sala dell'Energia. Usate la chiave per entrare e recuperate la Chiave Principale. Tornate da Cherry ed entrate nell'Ascensore. Salvate il gioco nella parte anteriore della cabina e prendete le armi più potenti che avete e la Chiave della Piattaforma. Uscite dal Treno, usate subito la Chiave e oltrepassate il ponte. Prendete le Spine a S e a N e inseritele nel Pannello di Controllo nell'angolo in fondo. Preparatevi allo scontro finale. Per sopravvivere state a distanza dal Tyrant, allontanandovi tempestivamente quando vi corre affettuosamente incontro. Appena potete, sparategli al massimo due colpi e poi ricominciate da capo. A un certo punto comparirà la solita donna misteriosa e vi darà un Lanciarazzi. Usate questo potentissimo arnese per distruggere il mostro con un solo colpo (fate attenzione perché avete solo due Munizioni). Tornate al Treno facendo attenzione agli zombi ed entrate dentro la carrozza. Non rilassatevi, perché dovrete vedervela con l'ennesimo boss. È molto semplice da battere, basta stare in fondo alla carrozza e scaricargli addosso tutte le armi che avete. Uccidetelo e godetevi la scena finale. Complimenti, anche questa volta siete riusciti a superare l'incubo *Resident Evil 2*.



Un simpatico banchetto a cui non siamo stati invitati...

EVERQUEST

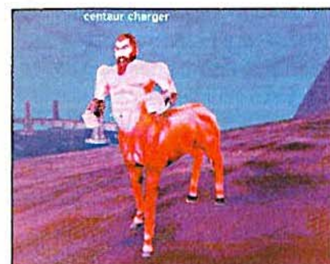
COLLINE (LE NOSTRE PREFERITE...), VALLATE, LAGHI E MONTAGNE. TUTTA NORRATH NEI MINIMI DETTAGLI.

E*verquest*- un nome noto da queste parti per le sue spiccate proprietà narcotizzanti. Beh, dovevamo pur mettere a frutto in qualche modo tutto il tempo speso a vagabondare per Norrath, giusto? Nelle pagine seguenti troverete alcuni diari di viaggio, che vi daranno un'idea più precisa su cosa fare, dove e quando farlo. Uno di essi ci è stato fornito direttamente dal produttore del gioco, Brad McQuaid, per cui dovreste considerarlo una vera e propria Bibbia. La vostra vita in *Everquest* è appena diventata molto più semplice...

CASSIUS
SCIAMANO BARBARO DI 12° LIVELLO

Prima di tutto un suggerimento per i principianti. Nel dubbio, correte sempre dalle guardie. All'inizio del gioco ho trovato molto utile usare la magia Inner Fire su me stesso per eliminare più facilmente i nemici.
Al nono livello di esperienza ho ottenuto Light Healing e Spirit of the Wolf (probabilmente la magia più utile dell'intero gioco), che permette a coloro su cui è lanciata di correre più velocemente. In pratica, vi dà la possibilità di sfuggire ai mostri e quindi di avventurarvi in zone più pericolose. Intorno al 10° livello mi trovavo in Blackburrow, terra degli gnoll. I personaggi di basso livello di solito si tengono ai margini di questa zona, affrontando gli gnoll più deboli. I giocatori tra il 12° e 16° livello preferiscono addentrarsi e lavorano in gruppo per affrontare i tre comandanti gnoll, che possiedono alcuni utilissimi oggetti magici. Non abbassate mai la guardia perché gli gnoll tendono a raggrupparsi, e anche quando state vincendo può capitare che arrivino rinforzi a rovinarvi la festa. Ai primi segnali di pericolo, correte verso il confine della zona. Dopo averlo imparato sulla mia pelle, mi sono aggregato ai membri di CLASH (la mia gilda). Solitamente il guerriero del gruppo affrontava direttamente il nemico supportato dalle mie magie curative. Dopo aver sconfitto alcuni gnoll, promisi di dare il mio aiuto nel cacciare alcuni serpenti giganti. Non vanno in gruppo, e le loro zanne e sacche di veleno possono essere vendute per circa 5 pezzi d'oro. Dopo aver ucciso quasi 50 serpenti, avevo raggiunto il livello 12, ma mi ero annoiato della zona, troppo affollata. Sanjuro, mago al 23° livello e mio compagno di gilda, mi rese invisibile, e insieme corremmo per quasi 30 minuti fino a West Karana, dove io rimasi a esplorare la zona. Leoni e Scarabei giganti erano numerosi, ma tendevano ad attaccare in gruppo. Dopo molti giorni in questa zona mi ero annoiato di nuovo e mi diressi a Splitpaw, un'area molto simile a Blackburrow, ma molto meno affollata. Lì affrontai molti gnoll, ma venni ucciso. Gli oggetti che portavo con me si trovavano a molte zone di distanza, ma per fortuna essere membro di una gilda significa avere aiuto, e così trovai alcuni amici disposti a scortarmi fino al mio corpo. Dopo essermi ricongiunto alle mie spoglie, ho potuto finalmente ricominciare la mia avventura.





FITZOR OWNZAL
DRUIDO HALFLING DI 31° LIVELLO

Una volta raggiunto il livello 20, un party può sentirsi relativamente al sicuro. Il mio gruppo, composto da un mago, due druidi, un guerriero e un ranger, ha iniziato la sua avventura da Oasis of Marr. Nelle acque dell'Oasi abbiamo dato la caccia a numerosi coccodrilli e a Lockjaw, un alligatore di livello 25, che un gruppo bilanciato di livello 20 può sconfiggere abbastanza facilmente. Dalle Oasi ci siamo diretti verso Upper Guk nelle Innothule Swamp, la terra dei troll. Ci siamo aperti la strada per Upper Guk abbattendo Frogloks di varie classi e livello. Tra gli oggetti che abbiamo recuperato in Guk c'erano Runed Bone Fork, Collar of Undead Protection e Chitin Shell Shield. Trovandoci così vicini al tempio di Cazic Thule, abbiamo deciso di fermarci per dare un'occhiata. Cazic si trova nel Feerrot, terra di orchi e uomini-lucertola, uno dei posti più belli di Norrath. Ci siamo addentrati nella zona al 23° livello e siamo ancora là al 31°. A quanto si dice, nei dintorni dovrebbe esserci un avatar di 42° livello in possesso di un oggetto



Tutto andava per il meglio finché non sono comparsi questi giganti.



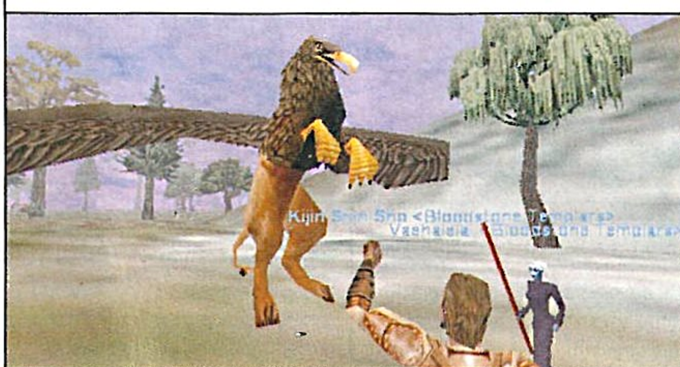
Abbracciami...vieni da Lockjaw...

Tempo necessario per raggiungere il livello 30: 20-24 giorni

molto interessante.
Anche South Karana è un posto interessante, pieno di elefanti, ciclopi e anche centauri e aviak di vario livello (16-31). Abbiamo cacciato vari ciclopi, Aviak Avocet e Centaur Charger (un aviak è un centauro particolarmente potente). Ci siamo anche imbattuti nel pegaso Quillmane, che abbiamo ucciso ottenendo un oggetto molto utile...

BRAD MCQUAID
RANGER MEZZELFO DI 11° LIVELLO

Le righe che seguono sono le memorie dei miei recenti viaggi nelle favolose terre di Norrath. Il mio stile di gioco è molto vario, visto che mi piace combattere, commerciare oggetti e socializzare. Adoro mercanteggiare e tentare di ottenere oggetti che un personaggio del mio livello generalmente non possiede. Non sono particolarmente cauto o spericolato, ma decisamente non mi piace vivere ai margini di una zona come molti giocatori, e preferisco impegnarmi in battaglie difficili nelle profondità dei dungeon. Ero curioso di verificare quanto un nuovo giocatore potesse addentrarsi in Norrath procedendo con cautela. Io e un amico ranger abbiamo raggiunto al 5° livello le Karanas, dove abbiamo incontrato alcuni giocatori di alto livello, tra cui una sciamana che, dopo averci incantato con la magia SoW, ci ha guidato attraverso la gola che conduce a Misty Thicket. Con creature di ogni tipo (minotauri, muddites e anche un evil eye) alle costole, siamo riusciti a malapena a sopravvivere.
Di lì abbiamo continuato il viaggio assieme alla sciamana e al suo gruppo, raggiungendo Freeport senza intoppi. Qui abbiamo incontrato un nano chierico e ci siamo mossi da Butcherblock verso Freeport, per poi avventurarci in North Ro e nelle Commonlands orientali, dove abbiamo cacciato lupi e orsi, evitando accuratamente i grifoni. Dopo un paio di giorni nelle Commonlands sono stato ucciso da un grifone e da questo punto in poi ho affrontato tutte le avventure con molta più cautela, sfruttando alcune delle visuali in terza persona per andare avanti. La necessità di allenarmi mi impose una scelta, tornare a Surefall Glade o dirigermi a Kelethin (non ci sono gilde di ranger nei pressi di Freeport). Decisi che imbarcarmi sarebbe stato più sicuro di un altro viaggio attraverso la gola, ma prima di partire mi diressi a North Ro, dove acquistai alcuni Cutthroat Rings a buon mercato (è sempre conveniente acquistare gli oggetti nelle zone dove vengono prodotti). Nei monti Butcherblock incontrai un nano che mi fornì indicazioni sulla strada per Greater Faydark, quindi ripresi il viaggio. Evitai tutti i combattimenti e alla fine raggiunsi Kelethin con l'aiuto di un elfo. Mi addestrai e seppi che un tizio stava vendendo delle Minotaur Axes per circa 5 pezzi di platino: un'altra opportunità per verificare le mie doti di commerciante. Offrii entrambi i Cutthroat Rings per un'ascia, e il tizio accettò, essendo gli anelli merce rara da quelle parti. Alla fine mi ritrovavo al 7° livello, con un'arma veramente efficace e con solo 10 pezzi d'oro di spesa. Un vero affare! Dopo aver lasciato Kelethin cominciai a combattere nei pressi di Crushbone, una zona caotica ma divertente. Mi avventurai anche nel dungeon di Crushbone, ma alla fine venni cacciato e decisi di riposarmi un po'. I miei amici, ancora a Freeport, mi convinsero a ritornare ad Antonica il giorno seguente, e così mi imbarcai di nuovo. Insieme decidemmo di affrontare le Commonlands e di addentrarci nel Misty Thicket, dove, a quanto si diceva, c'era molto da fare. Accumulammo un po' di esperienza scorrazzando nel Runnyeye Dungeon e poi tornammo nell'area di Qeynos per recuperare alcuni oggetti da Blackburrow. Trovare un altro sciamano richiese un po' di tempo, ma alla fine corremmo ancora una volta attraverso la gola (stavolta senza guida). Riuscimmo a sopravvivere tutti, a eccezione del mio amico nano chierico, che decise di non recuperare il suo corpo in East Karana. Corse di nuovo attraverso la gola (nudo!!!) e riuscì a raggiungerci. Ci impegnammo tutti quanti a unire le nostre risorse per comprargli un nuovo equipaggiamento.
In seguito, passammo molti giorni in Blackburrow, un dungeon bellissimo nonostante sia sovraffollato. Intorno al 9° livello ci spostammo verso Paw, una zona simile a Blackburrow, ma meno frequentata. Qui siamo stati più cauti, visto che non volevamo affrontare lunghi viaggi per recuperare eventuali cadaveri. Attualmente siamo al livello 11° e frequentiamo sia Blackburrow che Paw, ma passiamo anche molto tempo in West Karana dando la caccia ai banditi che possiedono tesori preziosi. Uno dei miei obiettivi è di ritornare a Freeport per esplorare Guk, incontrare avventurieri di alto livello nei pressi del tempio di Cazic Thule e ottenere armi e armature di qualità a buon prezzo (spero).
Mi sto veramente divertendo e mi ritrovo a giocare a *Everquest* a notte fonda, e a tornare al lavoro stanco e con gli occhi arrossati solo per trovare buona parte del team di sviluppo nelle mie stesse condizioni. Ci sono persone dello staff con personaggi di livello 20, e uno di loro ha recentemente raggiunto livello 40 (Sì, gioca veramente TANTO!!). Più che un lavoro, creare *Everquest* è stato un atto d'amore.



In realtà si tratta di un grifone in miniatura vicino alla telecamera...



Ehm...piacere



Sarebbe carina se non fosse per le ali... e gli artigli...e la mancanza di capelli...

GUIDA TURISTICA: ANTONICA



È un mondo ampio e selvaggio, con molto da vedere e da fare. Per spirito di avventura, e per invogliare a lunghe spedizioni, abbiamo stilato una lista delle zone principali. Non abbiamo incluso le città più grandi che solitamente sono percorse da topi, pipistrelli e serpenti.

21. BEFALLEN
MOSTRI···› Greater skeletons, ghouls, lesser mummies, zombi, shadowknights, plague rats
OGGETTI···› Barbed Armor (bonus magici), Damask Armor (per maghi e monaci), Antiqued Silver Ring (+2ac), Bone Chipped Rod (localizza i cadaveri), Bone Bladed Claymore (2hs magic 17 dam 45 del -8 agi),Thaumaturgist Robe (5ac +3 agi)
LIVELLO···› 12-30

19. BEHOLDER S MAZE
MOSTRI···› Giant snakes, muddites, minotaurs, evil eyes
OGGETTI···› Giant Snake fangs (pierce, 5 dam 27 del), Minotaur Axes (8 dam 7 del)
LIVELLO···› 10-20



3. BLACKBURROW
MOSTRI···› Gnoll- scrawny, patrolling, elite, commanders, shaman
OGGETTI···› Onyx Earrings (ac1 +2agi), Spiked Collar (ac3 +3str), fangs, Spiked Shoulderpads (+5str ac4), Studded Collar (ac1 +1str +1sta)
LIVELLO···› 7-18



13. CAZIC THULE
MOSTRI···› Lizardmen, clay golems, gorilla
OGGETTI···› Demon Claw (1hs 5dam 19 del)
LIVELLO···› 14-36

22. EAST COMMONLANDS
MOSTRI···› Bears, kodiaks, orcs, zombies, air elementals, lions, griffons
OGGETTI···› Pelli, Pellicce, Armi
LIVELLO···› 6-20

14. EAST KARANA
MOSTRI···› Treants, NPCs
OGGETTI···› Ragazzi, non provate nemmeno a guardarli male!!
LIVELLO···› 1-50

2. EVERFROST PEAKS
MOSTRI···› Gnoll pups, ice goblin whelps, woolly mammoths, snow orc troopers/mountaineers, snow leopards, giant woolly spiders
OGGETTI···› Lupine Armor (armatura di pelle magica) e Polar Bear Armor (dall'Icebear Karg), Gigantic Zweihander (2hs 18dam 39del), Cloak of the Icebear (ac8 +10hp +20cold resist), Bear Hides
LIVELLO···› 1-30

12- FEERROTT
MOSTRI···› Decaying skeletons, minor scarabs, lizardmen
OGGETTI···› Armi d'acciaio
LIVELLO···› 1-20



15. HIGHHOLD PASS
MOSTRI···› Bandits, gnoll, orcs
OGGETTI···› Polished Granite Tomahawk (1hs magic 6dam 26del incanta con Berserker Strength), Shiny Brass Halberd (magic dam16 del48), Darkwood Shield (12ac +9str)
LIVELLO···› 15-30

32. INNOTHULE SWAMP
MOSTRI···› Frogloks
OGGETTI···› Tessuti intrecciati e lavorati
LIVELLO···› 8-20

16. KITHICOR FOREST
MOSTRI···› Gnolls, Bears, Werewolves
OGGETTI···› Armi, pelli, oggetti magici
LIVELLO···› 12-40

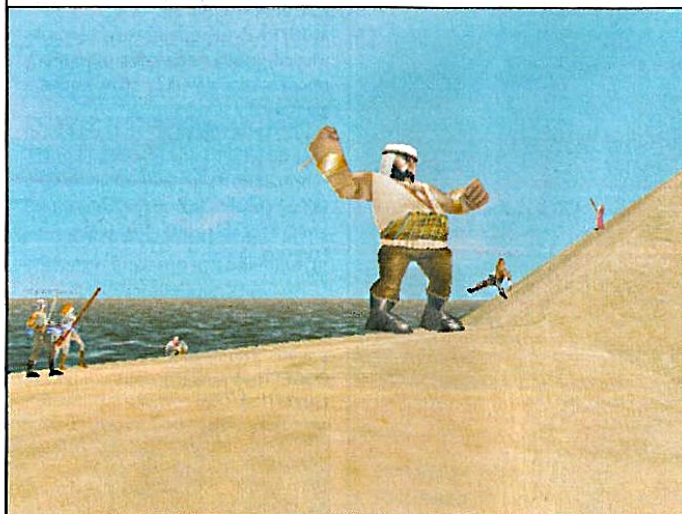
11. LAKE RATH
MOSTRI···› Orcs, bandits, aviaks, sharks
OGGETTI···› Armi di Bronzo
LIVELLO···› 16-30



25. LAVASTORM
MOSTRI···› Fire snakes, fire drakes, fire elementals, vòlcanic rock
OGGETTI···› Gemme
LIVELLO···› 14-30

34. LOWER GUK
MOSTRI···› Frogloks di alto livello, vam-

A causa di una svista abbiamo tralasciato Ocean of Fear, con la Purity Belt (3ac 2str 2sta)



Le Oasi di Marr sono infestate da giganteschi sceicchi.

pire bats, black widow spiders, minotaurs
OGGETTI Adamantine Shoulders (12ac +7wis), Black Embroroided Sleeves (4ac +10hp +25mana), Robe of the Oracle (+5int +5wis +30mana)
LIVELLO 35-50

17. MISTY THICKET
MOSTRI Fire beetles, goblins, spiders, orcs, bixies
OGGETTI Occhi, armi
LIVELLO 1-16

10. MOUNTAINS OF RATHE
MOSTRI Basilisks, zombies, cyclops, griffons, hill giants
OGGETTI Piume, pelli
LIVELLO 16-40

26. NAJENA
MOSTRI Tentacle terrors, elementali, greater skeletons, ogres
OGGETTI Flesh Rings (+2str), Damask Armor, Gossamer Armor (armatura leggera per maghi), Clawed Knuckle Ring (+20hp), Black Tome of Silver Runes (+4int +30 mana), Ashenwood Short Spear (6dam 22del lancia Haste 1 volta al giorno), Barbed Whip(magic 1hs 7dam 28del), Flesh Band (+2str), Flowing Black Robe (8ac +3int +5sta), Journeyman Boots (aumentano la velocità), Leering Mask (3ac +3dex)
LIVELLO 18-40

24. NEKTULOS FOREST
MOSTRI Kodiaks giovani, zombies, stone guardians
OGGETTI Le guardie possiedono armi di bronzo
LIVELLO 1-30

8. NORTH KARANA
MOSTRI Griffawns, griffons, giant beetles, bears, wolves
OGGETTI Pellicce. Potete combinare le armi al Gypsy Camp
LIVELLO 12-40

29. NORTH RO
MOSTRI Puma, giant spiders, bears, sand giants
OGGETTI Pelli, Cutthroat Rings
LIVELLO 8-30

30. OASIS OF MARR
MOSTRI Zombies, mummie, alligators, orcs e sand giants
OGGETTI Glowing Wooden Crook (2hb magic 11 dam 35 del), Fine Vowen Turban (10ac +10fire resist), Gator Skin Leggings (7ac +4wis +15hp), Gator Skin Tunic (12ac +5sta), Scute Shield (15ac +9sta), Rawhide Armor
LIVELLO 14-40



1. PERMAFROST
MOSTRI Ice giants, ice goblins, timber wolves
OGGETTI Silvery Two Handed Axe (17dam 48del), Simbol of Loyalty to Vox (bracciale, 7ac +7cold resist)
LIVELLO 18-50

5. QEYNOS HILLS
MOSTRI Gray wolves, scout gnoll, fire beetles, bears, skeletons
OGGETTI Bear Hide Armor (presa da Chanda Miller), Cracked Staffs (dagli scout gnoll)
LIVELLO 1-7

6. QEYNOS AQUADUCTS
MOSTRI Giant rats, large snakes, skeletons, smugglers, frogloks
OGGETTI Alligator Tooth Earring (+5hp), Limestone Ring (+5hp)
LIVELLO 5-15

18 RUNNYEYE CITADEL
MOSTRI Goblins, evil eyes, re goblin
OGGETTI Blackened Iron Armor, Black Iron Crown (5ac +5str +5all resist), Black Iron Girdle (5ac +5sta), Black Iron Medallion (+3int +3wis), Blackened Iron Sword (2hs 16dam 46del), Grotesque Mask (4ac +5dex –7cha)
LIVELLO 6-40

9. SOUTH KARANA
MOSTRI Lions, cyclops, centaurs, elephants
OGGETTI Opal Scythe (2hs 11dam 45del lancia Disease Cloud), Beartooth Necklace (+3sta +10hp), Mroon's Toy (2hb 20 dam 70del), Electrum Bracelet (4ac +3agi +3dex), Feathered Leggings (4ac +7sta), pelli di gatto
LIVELLO 10-30



27. SOLUSEK S EYE A
MOSTRI Fire goblins
OGGETTI Troppo pericoloso da scoprire
LIVELLO 28-36

28. NAGAFEN S LAYER
MOSTRI Forse un Red dragon
OGGETTI Oltre i vostri sogni più sfrenati
LIVELLO 40+

31. SOUTH RO
MOSTRI Orcs, sand giants, dry boned skeletons
OGGETTI Armi, Schegge d'Osso
LIVELLO 12-30

23. SPLITPAW
MOSTRI Gnoll vari
OGGETTI Snakeskin Armor (piùresistente della pelle, bonus magici), Runed Totem Staff (2hb 9dam 37del +5hp +5mana), Crysknife (4dam 21del)
LIVELLO 10-30

4. SUREFALL GLADES
MOSTRI Orsi
OGGETTI Pellicce
LIVELLO 1-15

33. UPPER GUK
MOSTRI Frogloks, coccodrilli
OGGETTI Mesh e Netted Armor (magica, i guanti permettono ai monaci di colpire creature magiche), Troll Hide Belt (5ac +5str +5dex), Silvered Platemail (magica, indossabile da molte classi), Woven Armor (ottima per i maghi), Bracelet of Vowen Grass (+3int +12hp), Runed Bone Fork (pierce, 5dam 29del +10 heat cold magic resist), Collar of Undead protection (5ac +7disease e poison resist), Elf Hide Gloves (4ac +5dex +5agi), Reed Rings (+2dex +10hp), Shimmering Orb (15ac +20hp)
LIVELLO 8-30

20. WEST COMMONLANDS
MOSTRI Giant snakes, cutthroats, griffons
OGGETTI Cutthroat Insignia Rings (1ac +2dex), Giant Snake fangs
LIVELLO 12-30

7. WEST KARANA
MOSTRI Lions, giant spiders, treants, hill giants, bandits, ogres, scarecrows
OGGETTI Pelli di gatto, armi di bronzo, Bone Armor (magica)
LIVELLO 8-40

35. BUTCHERBLOCK MOUNTAINS
MOSTRI Skeletons, goblins, emerald drakes, undead chess pieces
OGGETTI Schegge d'Osso



GUIDA TURISTICA: AK'ANON



LIVELLO → 1-15

42. CRUSHBONE
MOSTRI → Orc pawns, centurions, legionnaires, slavers, emissaries, NPC di alto livello
OGGETTI → Shiny Brass Shield (ac10 +10Svmagic), Bracers of Battle (3ac +1str +3dex), Screaming Mace (magica 8dam 35del può lanciare Yaulp), Dwarf Ring Tunic (ac12 +8SV fire cold magic), Ornate Dagger (3dam 20 del), 1h Dwarven Axe (14dam 43del)
LIVELLO → 7-20

36. DAGNOR S CAULDRON
MOSTRI → Giant snakes, aqua goblins
OGGETTI → Armi di bronzo
LIVELLO → 8-16

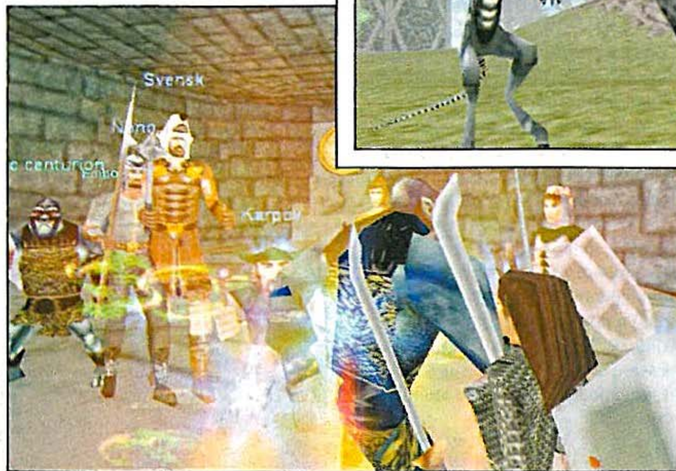
37. ESTATE OF UNREST
MOSTRI → Carrion ghouls, jack o lanterns, tentacle terrors, mummies, werebats, hags
OGGETTI → Bloodstained Armor (bonus magici), Pugius Dagger (5dam 21del), Tentacle Whip (1hs magic 4dam 25del, può lanciare Lifetap), Ivory Bracelet (+3agi +20mana), Opaline Earring (+5cha), Savant's Cap (+3int +3wis), Ring Mail, Bronze Platemail, Armi di acciaio temprato
LIVELLO → 18-40

41. GREATER FAYDARK
MOSTRI → Orc pawns, centurions, black wolves, black widow hatchlings
OGGETTI → Armi, pellicce
LIVELLO → 1-8

38. KEDY DUNGEON
MOSTRI → Lancer swordfish
OGGETTI → Oggetti magici molto potenti
LIVELLO → 35-60

39. LESSER FAYDARK
MOSTRI → Giant spiders, giant wasps, bandits, brownie, unicorns
OGGETTI → Crookstinger (4dam 21del), Lark Twitter Bow (14dam 100range), Armi di bronzo
LIVELLO → 8-40

40. MISTMOORE DUNGEON
MOSTRI → Werewolves, vampires, specters, skeletons, zombi, gargoyles
OGGETTI → Bloodstone Eyepatch (4ac +3agi +3wis), Pelli di licantropo



LIVELLO → 22-50

43. STEAMFROST MOUNTAINS
MOSTRI → Kobolds, minotaurs, earth elementals
OGGETTI → Minotaur Axe, pietre preziose
LIVELLO → 12-30



LEGGENDE DI E.Q.

Ecco alcuni eventi bizzarri e sporchi trucchi di cui la terra di Norrath è stata testimone. Ovviamente, come per tutte le leggende, non abbiamo visto queste cose con i nostri occhi, ma le abbiamo sapute dall'amico di un amico di un cugino di un amico!

LA CADUTA DI KERRA ISLE
70 giocatori si sono coalizzati e hanno messo a ferro e fuoco tutta l'isola e la città, massacrando ogni cosa sulla loro strada fino al confronto finale con la Cat Priestess. La battona ne uccise 15 personalmente. Dei 70 assalitori, 30 hanno perso la vita.

IL TRENO DELLA MORTE
Se c'è un personaggio o una creatura che non sopportate nel mondo di *EQ*, o se siete semplicemente cattivi, questo è il trucco che fa per voi. Se avete la magia dell'invisibilità, correte attraverso una zona pericolosa, trascinandovi dietro un trenino di pericolose creature. A questo punto raggiungete qualcuno che non vi piace e rendetevi invisibili: la carovana divorerà la povera anima indifesa. Veramente malvagio, ma creativo.

DUELLI RIMANDATI
Rompete le scatole a qualcuno finché non vi sfida a duello, ma non accettate il combattimento. A questo punto seguite il malcapitato finché non si trova nel mezzo di una battaglia ed è a corto di energia e cliccate su "Accept". Abbattetelo e impossessatevi del suo equipaggiamento. È un comportamento da veri bastardi, ma dopotutto è stato lui a sfidarvi a duello, giusto?

CACCHIO! E ADESSO?

Occasionalmente, il bizzarro mondo di *EQ* incappa in piccoli errori di sistema. Quando questi atti di divina provvidenza accadono, la connessione si interrompe. Dateci retta, sfruttate questi tempi morti a vostro vantaggio. Ecco una lista delle cose da fare quando non potete tornare tra le verdi colline di Norrath:

1- Mangiare (cibo vero, magari qualcosa di salutare)
2- Cambiare l'olio alla macchina (in caso dobbiate uscire di casa)
3- Andare a dormire (prima delle 4 del mattino)
4- Pulire la vostra stanza (almeno nei dintorni del computer)
5- Lavarvi
6- Telefonare alla mamma (sapete di mancarle)
7- Fare una passeggiata (vera, offline)
8- Cambiarvi i vestiti (è un po' come passare a una classe di armatura meno puzzolente)
9- Dar da mangiare al gatto (quella cosa pelosa che vi zampetta intorno)
10- Vedere la luce del giorno

Zarzuel ha pagato 40 pezzi di platino per questa citazione!

COSA FARE A BLACKBURROW

MOSTRI (dal più duro al più debole) Tranixx Darkpaw, giant plague rat, gnoll commander, elite gnoll guard, gnoll shaman, gnoll guardman, burly gnoll, giant snake, patrolling gnoll, gnoll, razorgill, scrawny gnoll

DESCRIZIONE Blackburrow è una zona ben costruita. Difficoltà ben calibrate (più vi addentrate in profondità, più diventa difficile), mostri ben distribuiti, discreto bottino e punti esperienza, ed è vicina a Qeynos e Halas. Il pericolo sta nel numero dei mostri (quando uno gnoll viene attaccato, altri si uniscono al combattimento, e in breve vi ritrovate a essere inseguiti da decine di mostri). Essendo una zona all'aperto, druidi, sciamani e ranger saranno avvantaggiati.



Dovreste visitare questa zona intorno al 5°-6° livello, a seconda della vostra classe ed equipaggiamento. In superficie ci sono molti gnoll abbastanza deboli con i quali combattere. Non tralasciate le piccole stanze, e lo gnoll a guardia delle acque. Fate attenzione alle botole nelle capanne, una di esse conduce in un posto di guardia presidiato da un'elite gnoll. La lunga rampa verso il basso conduce alla principale area di riposo della zona, un buon posto per cercare aiuto e cacciare gli gnoll nei paraggi.



A livello 9 potrete scorrazzare per tutta la zona, anche se il pericolo delle guardie e degli inseguimenti è sempre presente. Guardie isolate e serpenti giganti saranno i vostri principali obiettivi. I serpenti giganti vivono in tre aree: quattro di essi si trovano ai piedi della rampa che sovrasta l'acqua. Altri due nella fossa dei serpenti, e gli ultimi tre in cima alla rampa che conduce nella parte più profonda di Blackburrow.

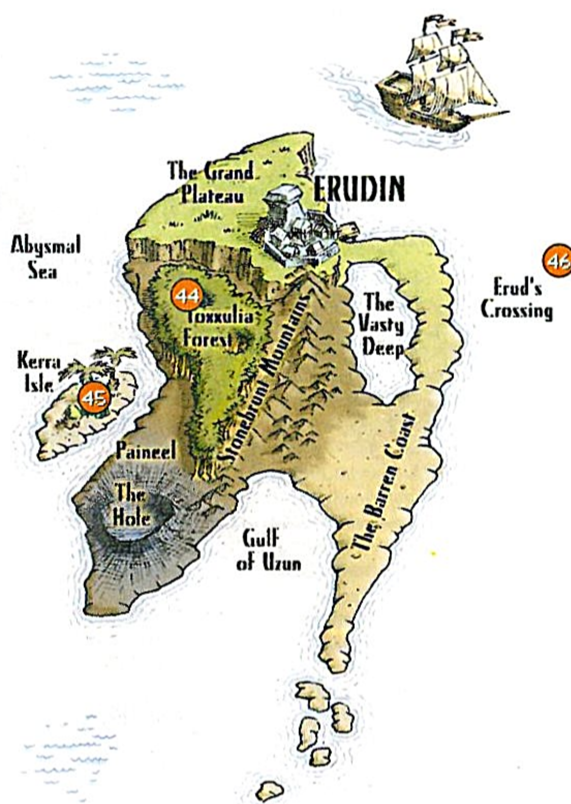


A livello 12 (o superiore) potrete muovervi per tutta la zona in relativa tranquillità. I tre comandanti gnoll possono essere sconfitti da un gruppo di 2 o 3 personaggi di livello 11-12. Un altro obiettivo potrebbe essere l'elite gnoll a guardia del primo ponte di legno nel sottosuolo. La stanza di fronte alla fossa dei serpenti è un ottimo posto per combattere, visto che potrete circondare gli gnoll appena appaiono.

OGGETTI
Rusty Spiked Shoulderpads (3ac +5str -10resist magic), Onyx Earrings (+2 agi)→ sottratti ai comandanti gnoll
Spiked Collar (3ac +3str), Studded Leather Collar (3ac +1str +1sta)→ sottratti alle elite gnoll
Giant snake fangs (1hs 5dam 29del)→ sottratti agli giant snakes (ma davvero?)
Gnoll fangs→ sottratte agli gnoll, barattabili alla gilda dei guerrieri di Qeynos per delle Moonstones ($$!!!)

COSA ASPETTARSI Potrete guadagnare molti punti esperienza e un buon bottino, ma la chiave è mantenere i vostri gruppi abbastanza piccoli, dato che il dungeon è piccolo e i corridoi tendono a essere intasati. Gli sciamani e i ranger sono personaggi molto utili da queste parti. Gli gnoll scappano quando vengono colpiti, quindi tenete sempre d'occhio lo gnoll più forte (specialmente se siete soli) e fate attenzione ai possibili rinforzi. Tuffarvi in acqua potrebbe essere la vostra salvezza se state fuggendo, anche se spesso verrete inseguiti.

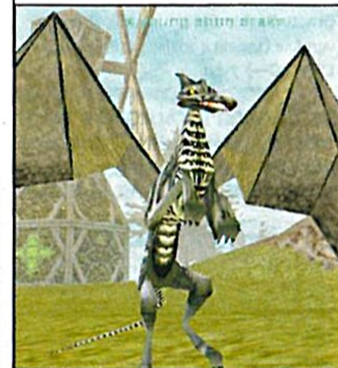
GUIDA TURISTICA: ERUDIN



44. TOXXULIA FOREST
MOSTRI Kobolds, skunks, decaying skeletons, bats, rats
OGGETTI Armi, pelli
LIVELLO 1-6

45. KERRA RIDGE
MOSTRI Kerrans, claw knights, pridesmen
OGGETTI Quarzo rosa
LIVELLO 15-40

46. ERUD S CROSSING
MOSTRI Cats, necromancers
OGGETTI Pelli, Armi
LIVELLO 10-25







MICROSOFT S TOUGH COMPETITION



Sembra che la Microsoft sia effettivamente preoccupata dalla PlayStation 2 e dall'impatto che questa console ha avuto sul mercato dei videogiochi, nonostante non sia stata ancora commercializzata. "La Microsoft è interessata a qualsiasi attività che possa rappresentare una minaccia al settore PC" ha affermato il rappresentante legale della compagnia. Non sappiamo sinceramente che risultati potrà ottenere la nuova console di casa Sony, ma siamo sicuri che per giocare a *Tribes II* sarà necessario avere ancora il caro e vecchio personal.

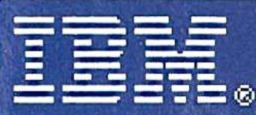
LA NUOVA VERSIONE DEL WINAMP

Da qualche settimana è finalmente disponibile la nuova versione di Winamp, la 2.20. Se vi piace la musica e siete appassionati di MP3, non potete assolutamente farne a meno. La potrete scaricare senza troppi problemi al sito www.winamp.com. La notizia più interessante è che la Nullsoft, la società che ha creato il Winamp, è stata da poco acquistata da America On Line, una delle maggiori società al mondo che operano nel settore Internet. Non possiamo ancora prevedere le ripercussioni di questo acquisto, ma siamo sicuri che la Nullsoft continuerà a svolgere l'ottimo lavoro che ha fatto finora.



IBM SI ESPANDE

La IBM e la Acer hanno annunciato un accordo stipulato lo scorso 8 Giugno. Il valore dell'operazione è stimato intorno agli 8 miliardi di dollari. Sulla base di questa collaborazione la IBM concederà alcuni brevetti alla Acer, mentre quest'ultima venderà monitor e periferiche alla IBM. Questo significa che tra non molto tempo potremo acquistare nuovi prodotti della Acer con tecnologia IBM, mentre i fortunati che possono permettersi un PC della serie Aptiva potranno contare sull'apporto della Acer, una delle migliori case produttrici di monitor. La IBM sembra intenzionata a tornare alla ribalta dopo un periodo vissuto nell'ombra. Questo accordo segue quello stipulato con la Dell Computer (per un totale di 16 miliardi di dollari). Inoltre la società americana ha annunciato grosse novità anche per il settore Internet, anche se per ora non sappiamo nulla a riguardo (si parla di una nuova tecnologia per i modem... vedremo).



LA SONY CITA IN GIUDIZIO IL BLEEM!

Dopo la sentenza che ha costretto la Connectix (produttrice di un emulatore PlayStation per Macintosh) a ritirare il suo prodotto dal mercato, sembra proprio che i dirigenti della Sony vogliano far fuori anche il Bleem!. Questo emulatore di PSX per PC è in commercio ormai da qualche tempo e chiunque può ordinarne una copia all'indirizzo www.bleem.com. La Sony chiaramente ha qualcosa da ridire e ha già citato in giudizio i produttori del Bleem!. Pare che la casa del Sol Levante (sono voci girate su Internet, ma del tutto inconfermate) voglia combattere il fenomeno dell'emulazione realizzando titoli in grado di girare sia su PC che su PlayStation. Vedremo come andrà a finire.

bleem!



ANCORA QUAKE III

Sembra che la ID stia per rilasciare una seconda versione della versione test di *Quake III*. Come sapete, già da qualche tempo è disponibile su Internet una demo giocabile di questo attesissimo titolo, chiamata *Quake3Test*. Purtroppo questa versione dava parecchi problemi, obbligando fra l'altro a installare dei driver video creati appositamente per il nuovo titolo della ID. Ora Carmack e soci stanno ultimando la seconda versione del test, che dovrebbe risolvere molti bug e comprendere nuove mappe e skin. Ormai manca poco...

FLASH

Notizie dal Giappone

Il tribunale regionale di Tokyo ha recentemente emesso una sentenza che avrà enormi ripercussioni sulla distribuzione di videogiochi nel Sol Levante. L'oggetto della contesa era il diritto dei commercianti di poter vendere giochi usati, una pratica che come sapete qui in Italia è molto diffusa. Praticamente ogni negozio che si rispetti vende anche giochi usati, anche se questo atteggiamento a volte non ha fatto molto piacere ai distributori di videogiochi. Comunque la corte ha deciso che il software videoludico non può essere soggetto a copyright come i film o i libri, per cui le compagnie sviluppatrici non hanno il diritto alla distribuzione. Potrebbe sembrare strano, ma da un Paese dove mangiano i pesci crudi come se fossero patatine, cosa potevamo aspettarci?

Sciopero europeo contro le tariffe Internet

Vi siete sempre lamentati della lentezza della vostra connessione? Vi siete stancati di pagare un'enormità per viaggiare su Internet? Beh, in realtà anche all'estero la situazione non è tra le migliori. È per questo che 15 associazioni europee hanno indetto il primo sciopero internazionale contro le tariffe Internet. A capo dell'iniziativa si trova una società francese, la ADIM, che ha deciso di boicottare la Rete il giorno 6 Giugno. I risultati non si sono fatti attendere, almeno in Francia. France Telecom (la società che gestisce le telecomunicazioni nel paese che odiamo di più) ha presentato un nuovo tipo di abbonamento che prevede 20 ore di accesso al mese per un costo di circa 30.000 Lire. Non è esattamente quello che volevano i promotori dello sciopero, ma è comunque un inizio. Comunque siamo sicuri che se non si arriverà in tempi brevi a un'azzeramento delle tariffe per Internet, la Rete in Europa non potrà mai avere lo sviluppo e il sostegno tecnologico che in America ha già ottenuto.

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista PCUltra. Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000 invece di L. 118.800!

sconto 20%

PCultra
giochi a massima velocità

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta riportata a fondo pagina specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.
Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 9.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a tre albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.



i primi **7 lettori** che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo i pad 3D Viper Air Labs

Numero 1


Special: La battaglia dei robot giganti, Giochi per uomini veri
Strategie: Half life, Sin, Shogo
CD: Tomb Raider 3, Resident Evil 2, Heretic II, Shogo, Unreal, Blood, Age of the Empire: Rise of Rome, Grand Prix Legend

Numero 2


Special: Uno sguardo al 1999, Speciale guerre aeree
Strategie: Half life, Delta force
CD: Alien vs Predator, Alpha Centauri, Chaos Gate, Dark Vengeance, Heavy Gear II, Myth II, Redline, World League Soccer, Gangster

Numero 3


Special: Oscar dei videogiochi, Come lavorare nell'industria dei videogiochi, Alien vs predator
Strategie: Brood wars, Tribes
CD: Commandos, Excessive Speed, Close Combat III, Warzone 2100, Return to Krondor, TOCA 2, Rollcage, Turok 2

Numero 4


Special: Giochi in rete, Come nasce un videogioco, I 10 giochi più brutti del mondo
Strategie: Eagle watch
CD: Slave Zero, Mechwarrior 3, X-Wing Alliance, Kingpin, Machines, Uprising 2, Lander, Tribes, Worms, Road Wars.

Numero 5


Special: Tutti i segreti di StarWars: episodio uno, Indipendent games, Come giocare in ufficio
Strategie: Resident evil 2, Tribes
CD: High Heat, Expendable, Requiem, Shadow Company, Daikatana, V-Rally, Wild Metal Coutry, Space Bunnies Must Die.

i pad 3D Viper Air Labs sono offerti dalla Zye Technology - Milano 02/906204 marco_fede@iol.it





Nome .... Cognome ....
Indirizzo .... N. ....
Località .... Cap .... Prov. ....

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PCUltra a partire dal numero ....7....
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000

☐ ARRETRATI

PCUltra n.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali ....
Totale ....

SESSO • BOCCE • BIRRA • GIOCHI • ABBIAMO GIÀ DETTO SESSO?

LUGLIO 1999

X-TRA

REPORTAGE COMPLETO

Le 25 persone meno importanti del mondo dei videogiochi

LE TETTE DI PAMELA

Esclusiva intervista "faccia a faccia"

INCREDIBILE!

Un esperto ci svela tutti i segreti per avere successo con le ragazze

KRISTY

È CARINA, MA COSA K@$$O C'ENTRA CON I VIDEOGIOCHI?

La legge della Giungla

Proprio quando pensavate fosse una cosa sicura essere un editore indipendente...

Tutto è cominciato quando la GT Interactive si è lanciata in una massiccia campagna acquisti e ha assorbito la Cavedog (*Total Annihilation*) e la Legend Entertainment (*Wheel of Time*). Da allora tutte le case di produzione più potenti hanno iniziato a comprare piccoli team indipendenti per formare dei colossi di rilevanza internazionale. Ora che la Talonsoft, famosa per i wargames a turni, sta per entrare nella famiglia della Take 2 Interactive, (che include anche la Mission Studios di *Jetfighter*), sembra proprio che nessuno sia al sicuro. Il mercato dei videogiochi finirà interamente nelle mani di poche grosse software house, che faranno scomparire inesorabilmente gli sviluppatori meno forti. La situazione ricorda molto da vicino la realtà attuale del mondo del cinema, che ruota intorno a quattro o cinque grandi majors. Come avrete letto nella sezione News, anche la Accolade è stata ingoiata da una casa più potente, il gigante francese Infogrames, che qualche settimana prima aveva acquisito anche l'inglese Gremlin. Nel frattempo, la Eidos ha aggiunto la Crystal Dynamics ai suoi possedimenti sempre in espansione, e la Electronic Arts procede con l'acquisto della Westwood Studios (*C&C*) e della Maxis (vi dice niente *Sim City*?). Quindi cosa resta? Mmmmh... Il numero di indipendenti diminuisce di settimana in settimana. La Bungie, la Monolith e la onnisciente GOD sono fra le poche società che resistono.





Con giganti dell'industria come Eidos, EA e Infogrames che si comprano tutta la concorrenza, esisterà un futuro per i giochi innovativi?

Come cambieranno i giochi, dopo questa rivoluzione? Il rischio più grosso è che le grandi software house facciano sentire la loro pressione sui team di sviluppo e questo farà crollare inevitabilmente il grado di innovazione dei prodotti. Pensate all'industria cinematografica. Ci sono moltissimi esempi di buoni autori che si riducono sul lastrico per produrre un film e poi non riescono nemmeno a farlo arrivare nelle sale. Nel frattempo gli studi cinematografici sfornano minchiate a ripetizione (tipo i papponi romantici di Meg Ryan) che incassano puntualmente decine di miliardi.

La stessa cosa potrebbe succedere ai videogiochi. Il mercato è già intasato dai sequel dei giochi di maggior successo, ma per fortuna i titoli originali riescono ancora ad arrivare nei negozi per conto proprio. Per quanto tempo produttori come la Bungie potranno distribuire giochi apprezzati dalla critica (come Myst), ma di scarso successo dal punto di vista delle vendite? Probabilmente non per molto. Naturalmente se la Bungie o la Monolith riusciranno a fare un po' di soldi con un gioco, potete stare certi che saranno caldamente invitate a sfornare un seguito in poco tempo.

Mentre il numero di giocatori aumenterà a dismisura, l'originalità dei progetti subirà un drastico calo e verrà risucchiata da titoli come *Tomb Raider 8* o *C&C23*.

CI PIACEREBBE ELIMINARE

GUIDO PRUSSIA

PERCHÉ LO DETESTIAMO Grazie ai numerosi tatuaggi tribali che ha su tutto il corpo, Guido Prussia è riuscito a ipnotizzare i dirigenti di Italia 1 e si è fatto pagare un viaggio Coast to Coast negli Stati Uniti. Malgrado la bellezza dei paesaggi americani, la sua trasmissione *Hotel California* è più noiosa di una gita parrocchiale a Monte Marmotta! Inoltre, per peggiorare la sua situazione, si è pure portato dietro la sua fidanzata (la cantate Syria). Lo spazio occupato da questo orrido programma poteva essere usato per trasmettere una serie di speciali sui campionati mondiali di magliette bagnate che si sono tenuti a Ibiza.

COME POTREMMO ELIMINARLO Spostando un paio di indicazioni stradali. Nonostante si finga un esperto, Guido imboccherebbe sicuramente la strada sbagliata finendo nel quartiere più malfamato di Los Angeles, magari durante una guerra tra bande criminali e polizia armata di manganelli elettrici. Dopo essere stato orribilmente smembrato da un gigante italoamericano chiamato Spartaco Spaccaossa, le varie parti del suo corpo tatuate potrebbero poi essere vendute come francobolli o souvenir per i turisti.

IL POTENZIOMETRO

Mentre la ruota dei videogiochi gira senza sosta, vediamo chi si trova in alto e chi invece sprofonda negli abissi.

QUESTO MESE	IL MESE SCORSO	
1	3	**HASBRO** *MW3*, *Civ 2: Gold* e *Rollercoaster Tycoon* hanno finalmente fatto schizzare la Hasbro sulla vetta, e ci hanno fatto scordare quella brutta storia di Tonka la Tonkazzata.
2	2	**ELECTRONIC ARTS** I vari team di sviluppo macinano punti e con *Dungeon Keeper II* (Bullfrog) e *UA* (Origin) in arrivo, il futuro promette molto bene.
3	7	**ID** Mentre *Doom* tragicamente rimane solo un ricordo, il motore di *Quake III: Arena* è stato già concesso in licenza alla EA (per un gioco su James Bond) e alla Activision (*Star Trek: Voyager*).
4	-	**INFOGRAMES** La compagnia francese avvia un massiccio piano di conquista degli Stati Uniti, con l'acquisto della Accolade, della Gremlin e della Beam. Il catalogo della casa dell'armadillo non è mai stato così ricco.
5	-	**3DFX** La seconda generazione delle schede 3-D sta ormai per tramontare, ma la 3DFX ha già sparato il suo nuovo colpo (gentili ad aver citato PCUltra nella campagna pubblicitaria negli USA...).
6	9	**VERANT INTERACTIVE** Nonostante *EverQuest* stia cominciando a non vendere più come un tempo, il numero dei server che lo supporta è notevolmente aumentato (così come l'inettitudine di chi ci gioca).
7	-	**SIERRA** Mentre aspettiamo ancora Homeworld, l'uscita di *Team Fortress Classic* (gratis) ci fa chiudere un occhio sul ritardo di *TF2*.
8	1	**LUCASART** Episodio 1. Il film va benone (a quanto pare), ma i giochi? *The Phantom Menace* è solo mediocre, vedremo gli altri...
9	8	**ACTIVISION** *Battlezone 2*, *Dark Reign 2*, *Q3A*, *Star Trek Voyager*, e altri titoli ci aiutano a dimenticare la scomparsa di Beneath.
10	10	**INTERPLAY** La lentezza è la caratteristica principale della Interplay. Comunque, titoli previsti per il quarto trimestre sembrano niente male.
ALTRI COTENDENTI		**TAKE TWO** Il fatto di avere acquistato altre compagnie potrebbe farli riemergere alla fine dell'anno. **ION STORM** Sparare sulla Ion Storm sta diventando troppo facile, ma il ritardo ha superato la fase del ridicolo. I problemi infiniti di *Daikatana* offuscano *Anachronox* e *Deus Ex*.

I sequel che vorremmo vedere: Lula: Return of the Megaboobs, Lula: Sad ol' Maso Adventures

CONSIGLI ROMANTICI PER I MANIACI DELLA RETE

Dopo una notte d'amore, Lara vi rivolgerebbe ancora la parola?

Va bene, lo ammettiamo. Nella vita c'è dell'altro oltre ai videogiochi. Le prime cose che ci vengono in mente sono rifornirsi di alcool prima di giocare, provarci con le ragazze e avere rapporti sessuali (non esattamente in quest'ordine...). Credeteci sulla parola, la vita reale è una bomba, con una grafica 3-D incredibile e un effetto Stereo Surround da far paura. Anche se non si tratta di un gioco adatto a tutti, qui a X-TRA siamo convinti che voi potete farcela! A differenza delle ragazze virtuali, alcune donne "vere" non possiedono poppe grosse come angurie o un giro vita più sottile di un polso. Comunque, potete consigliare a Miss Imperfezione di procurarsi un ottimo upgrade da un chirurgo plastico... Il risultato dell'espansione di sistema non la danneggerebbe affatto... e non dispiacerebbe neanche a voi. Prima di uscire con una ragazza, vi consigliamo di accertare che non si tratti in realtà di un maschietto travestito. Per evitare imbarazzanti situazioni, chiedete subito al soggetto in questione di dichiarare senza indugi il proprio sesso. In questo modo, non solo vi proteggerete da eventuali imitazioni, ma farete capire alla pulzella di essere veramente interessati a lei. Se siete tipi diffidenti, il metodo più efficace è una rapida palpatina durante la danza. Se sospettate che la vostra fidanzata sia stata catturata da qualche alieno e trasformata in un ferocissimo robot biologico NON sparatele, neanche se ve lo chiede lei! Uccidendola commettereste un reato, che si chiama "Omicidio" ed è illegale in quasi tutto il pianeta. Non giudicate frettolosamente il suo atteggiamento alieno; magari ha solo visitato di recente sua madre o il ginecologo. Nel mondo reale la maggior parte delle donne non appartiene a classi di personaggi, ma ottiene punti esperienza e monete d'oro praticando particolari attività generalmente chiamate "lavoro". La vostra ragazza potrebbe perfino aspettarsi che anche voi ne abbiate uno, in tal caso vi consigliamo di insistere che il vostro stato di sciamano barbaro le consentirà di sfamarla e farla nuotare al sicuro in un brodo primordiale per il resto dei suoi giorni. I codici di nudo non esistono nel mondo reale. È per questo motivo che è stato inventato l'alcool. In ogni caso, se doveste avere dei problemi a levare gli abiti superflui alla vostra donna, non temete. Su Internet esisteranno sicuramente dozzine di siti dedicati a lei, pieni zeppi di foto spinte. Tenete a portata di mano i documenti per dimostrare la vostra età. Se siete al ristorante e la vostra ragazza continua a controllarsi le poppe, non vi offendete, sta semplicemente controllando con discrezione il proprio livello di salute. Limitatevi a ordinare delle altre vivande per aumentare i suoi punti ferita. L'Intelligenza Femminile (IF) è molto più complessa dell'Intelligenza Artificiale (IA) che avete incontrato in passato. La domanda: "Secondo te, questi pantaloni mi fanno sembrare grassa?" ammette solo la risposta "NO". Proprio come le femmine dei videogiochi, quelle reali vi consentono di dialogare con loro, ma la differenza principale è che le frasi che potrete pronunciare non compaiono in una lista di opzioni già scritte. Cercate di scoprire i gusti della vostra ragazza, con domande tipo: "Cosa ne pensi del Voodoo?". Le pupe vere non sopportano bene il freddo, proprio come le loro controparti virtuali. Non aspettatevi che indossino bikini in cotta di maglia al vostro primo appuntamento invernale. Suggerite loro di indossare calzoncini corti e una giacchetta simile a quella di Lara, e poi gradualmente riducete gli abiti a qualcosa di più accettabile. Non tentate di farla saltare sparando in terra con un missile, la tattica non funziona bene. E infine, non dimenticate che le femmine vi desiderano... e questa è una solenne benedizione, ma anche la peggiore delle maledizioni!

I SEGRETI DEL SESSO
VERSIONE 1.0

Se avete un Pentium III nei calzoncini, ma non riuscite a farlo funzionare, niente paura! Abbiamo preparato per voi un "tutorial" che vi farà bruciare le tappe.

Salve, avventuriero, sono Flippy Spadalunga. Il sesso è la meravigliosa espressione dell'amore. La cosa migliore sarebbe condividere questa magia con un'altra persona. Ricordate che convincere una dolce creatura a rispondere ai vostri richiami non è difficile come ammazzare un gigante del ghiaccio, comporta solo un po' di esperienza e tanta tanta pazienza.

Avanzate verso la bella ragazza che si trova davanti a voi, selezionatela e guardatela. Domandatevi: "È sexy?". Se la risposta è "Sì!", allora chiedetele di spogliarsi; cominciate con "togliti la camicetta", se non vi obbedisce passate a "bimba, togliti i vestiti". Se tutto ciò non funziona cambiate ragazza.

Molto bene. Ricordatevi che le donne amano premere le loro labbra contro le vostre. Provate a farlo appena vi è possibile.

Siete migliorati nel bacio (1 Punto Esperienza!).
Fantastico! Ora potrete cimentarvi nel massaggiarle le tette.
Siete migliorati nei preliminari (1 PE!).
Ora ditele "Sei l'unica donna per me, baby".
Bene, siete migliorati nella seduzione (1 PE!).
Ora fate seguire la fatidica frase "Ti amo"
Bene, siete migliorati nella seduzione (2 PE!).
Splendido, continuate a palparle le poppe.
Siete migliorati nei preliminari (2 PE!).

Ottimo, guadagnare punti esperienza nei preliminari era uno degli obiettivi secondari di questa missione. Lo spazio a nostra disposizione è terminato, ma se volete passare al livello successivo, tornate qui il mese prossimo e vi daremo la guida strategica. Fino ad allora formate un gruppo di avventurieri e mettete alla prova quello che avete imparato.

GUIDA PRATICA AL MATRIMONIO

Molti di voi hanno scritto a Extra chiedendo la soluzione del rompicapo matrimoniale. Normalmente in queste pagine non ci occupiamo di trucchi e codici per barare, ma vista la natura ambigua di questo enigma, abbiamo deciso di fare un'eccezione.

Recatevi in un elegante negozio di gioielli (ATTENZIONE: non recatevi in un grande magazzino, commettereste il vostro primo sbaglio).
Lì troverete tre anelli: il diamante piccolo, il diamante medio e il diamante grande. Comprate il diamante grande e nascondetelo.
Recatevi dalla vostra pupa, portatela in un grande ristorante (ATTENZIONE: evitate assolutamente i fast food, sarebbero il secondo sbaglio).
Se durante il tragitto altre donne vi fanno l'occhiolino, non ricambiate. Infatti, se la vostra ragazza vi scopre, verrete privati immediatamente di molti punti esperienza nell'abilità "sesso" e non potrete portare a compimento la missione.
Ordinate una cena favolosa, e caricate al massimo i vostri punti energia con una fetta di torta e un caffè.
Inginocchiatevi davanti alla ragazza, porgetele l'anello con il grande diamante e domandatele "Mi vuoi sposare?". Se avrete compiuto correttamente tutti i passaggi precedenti, la pupa risponderà affermativamente.
Congratulazioni, la vostra ragazza è diventata ora una fidanzata! Le fidanzate permettono di risolvere l'enigma relativo alla terrificante cerimonia matrimoniale.

ATTENZIONE: non parlate mai alla vostra futura moglie fidanzata della festa di addio al celibato, altrimenti commetterete il vostro terzo errore e **GAME OVER!**

GAMESCAN
EDIZIONE STILE DI VITA



WING COMMANDER: FREELANCER
Sviluppo→ Digital Anvil
Editore→ Microsoft
Data di uscita→ Nel 2000

Caro Gamescan,
il mio joystick è molto più piccolo della media. Potrò giocare a *WC: Freelancer*, che ha una grafica così bella da sembrare un film interattivo?

Niente paura, caro amico, sebbene si tratti del primo *Wing Commander* non prodotto dalla Origin, il creatore della serie Chris Roberts si sta occupando in prima persona del progetto. Chris, infatti, afferma che non è la dimensione che conta, ma il modo in cui l'attrezzo viene utilizzato!



PANZER ELITE
Sviluppo→ Wings Simulations GmbH
Editore→ Psygnosis
Data di uscita→ Autunno '99

Caro Gamescan,
è difficile da dire, ma quando mi cimento con un simulatore di tank e cannoni come *Panzer Elite*, mi scappa di sparare tutto prima ancora di arrivare sul vero campo di battaglia. Cosa posso fare?

"L'etankulazione precoce" è un problema molto diffuso tra gli uomini. Per risolvere il problema ti conviene imparare a rilassarti e ad apprezzare l'ambiente 3D, le unità e le armi. In tal modo potrai affrontare in tutta sicurezza anhe le campagne più lunghe e stressanti.

GAMESCAN



FORCE 21

Sviluppe→ Red Storm
Editore→ Red Storm
Data di uscita→ Autunno '99

Caro Baffo Morett... ehm, GameScan (bevo troppa birra), non avrei mai pensato che qualcosa del genere sarebbe potuto succedere proprio a me. Devi sapere infatti, che nel 2015 è scoppiata la Terza Guerra Mondiale tra l'America e la Cina. Io, mentre comandavo 16 plotoni di carri armati, elicotteri e artiglieria pesante, ho incontrato una ragazza di 18 anni e l'ho "conosciuta" ancora meglio dietro a un Apache Longbow AH-64D.
War Dog

Complimenti War Dog, ma quello che hai descritto sembra più che altro una versione erotica di *Force 21*. Comunque, ti sei dimenticato di dire che è uno strategico in 3D con 30 missioni per giocatore singolo e 10 mappe per il multiplayer. E poi non ci sono ragazze di 18 anni...



THEOCRACY

Sviluppo→ Philos Labs
Editore→ Non Comunicato
Data di uscita→ Autunno '99

Caro GameScan,
Aiutami! Sono sposato da sette anni, ma il rapporto con mia moglie non ha più il magnetismo animale dei primi giorni. Puoi consigliarmi qualche trucco per far tornare la magia nel nostro nido d'amore?
Il Flaccido da Frosinone

Un bel gioco ambientato nell'era degli Inca potrebbe fare al caso tuo. Immagina di affrontare gli invasori spagnoli in uno strategico in tempo reale ambientato in Messico. Lo scenario originale potrebbe rendere questo gioco un po' diverso dalla solita massa di strategici che ci invade ogni mese. Speriamo solo che trovino qualcuno disposto a pubblicarlo.

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE

Anche se la ragazza di questo mese non è mai apparsa in un gioco e non ha nulla a che fare con il mondo dei videogiochi in generale, è decisamente bella e noi avevamo le foto giuste... Qualcosa da ridire? Kristy Laragazzamezzanudachecipiacetanto è una modella che è stata tanto gentile da posare per noi in queste pagine. Il risultato è sotto i vostri occhi. Per le nostre lettrici, possiamo solo dire che è apparsa sulle copertine di Cosmopolitan con titoli come "La Mangiatrice di Uomini" e "Sesso Selvaggio Orgasmico con il custode della piscina".

KRISTY

DONNE CHE HANNO A CHE FARE CON I VIDEOGIOCHI

Anche queste giovani bellezze non hanno nulla a che fare con il mondo dei videogiochi. O così sembrerebbe... La Task Force Ragazze Mezze Nude di PCU è riuscita a trovare il collegamento tra queste pupe da sballo e i videogiochi e ha deciso di svelare a voi lettori i risultati della ricerca.



CATHERINE ZETA-JONES

FAMOSA PER→ Le spettacolari manovre per passare sotto ai raggi infrarossi nel film *Entrapment*.
RELAZIONE CON I VIDEOGIOCHI→ Ha avuto una parte in un film con l'attore scozzese Sean Connery. Gli Scozzesi sono i protagonisti di *Braveheart*.



ANNA FALCHI

FAMOSA PER→ Il suo fisico ha lasciato il segno nelle fantasie erotiche di molti Italiani.
RELAZIONE CON I VIDEOGIOCHI→ È la ragazza di Max Biaggi, pilota di motociclismo. *Superbike* è una simulazione di moto. Il ragionamento fila. Ok, smetteremo di bere... (forse... un giorno... lontano...).



MONICA BELLUCCI

FAMOSA PER→ Il suo calendario apparso su Max qualche mese fa ha preso il posto delle foto di famiglia negli uffici.
RELAZIONE CON I VIDEOGIOCHI→ Ha avuto una parte in *Dobermann*, film d'azione francese. I dobermann sono quei simpatici cagnolini che cercano di attaccarsi alle vostre facce in *Resident Evil 2*.



SHANIA TWAIN

FAMOSA PER→ È l'unica cantante country che ci piacerebbe vedere nuda
RELAZIONE CON I VIDEOGIOCHI→ E' la moglie di Jeff "Mutt" Lang, il produttore dei Def Leppard. Il batterista Rick Allen si è dovuto amputare un braccio dopo un incidente stradale, una cosa che ci ricorda molto *Carmageddon 2*.

Il Termometrone
EDIZIONE MORTUARIA

COSE CALDE

RATQUEST ···} Uccidere ratti e cimici non è mai stato più divertente!

E3 Arena ···} La fiera di Los Angeles dedicata al mondo dei videogiochi è come un immenso labirinto pieno di fantastici tesori. In questo caso i mostri sono rappresentati dai PR che ti inseguono per sfinirti con le pallosissime presentazioni dei loro titoli.

GDC ···} La "Game Developer Conference" diventa un appuntamento annuale per promuovere i videogiochi. Come mai Pennacchini non è stato invitato?

Ultima frontiera ···} Ultima Online sta facendo soldi a palate. Qualcuno ci sa spiegare perché la gente si diverte a spendere tutti quei soldi per giocare? Se la vostra vita reale va a rotoli, che senso ha gettare nel cesso anche quella virtuale?

SIM CITY 3000 ···} Un gioco dove si gestiscono le risorse di una città e si viene amaramente criticati dai cittadini. Se vi pagassero per giocarci lo chiamereste lavoro e non vi piacerebbe più...

COSE FREDDE

La demo di Daikatana ···} l'Oscar per il gioco più sopravvalutato del mondo va alla... ION STORM! (applausi).

WING COMMANDER (il film) ···} Non importa quante volte premiate la barra spaziatrice, tanto non lo fermerete mai! Il film che vi farà sbadigliare alla vista della recitazione stantia di Mark Hamill e Ginger Lynn Alien.

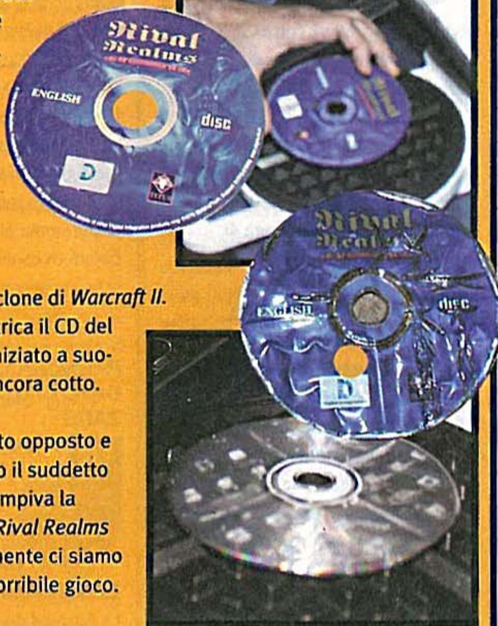
EPISODIO I ···} I biglietti per la prima del 16 maggio costavano 500 dollari! Avrebbero dovuto pubblicizzarlo su Ultima Online.

LA I-MAGIC AGONIZZANTE ···} La compagnia americana è in perdita netta di 11 milioni di dollari. Ironicamente sono stati proprio loro a creare le simulazioni *Industry Giants* e *Capitalism*. Peccato che non ci abbiano mai giocato, forse avrebbero potuto imparare qualcosa.

BLASTO ···} La Sony ha citato in giudizio il sito Dave's Classics (dedicato all'emulazione e ai vecchi classici da sala giochi) per violazione di copyright e concorrenza sleale. La Grande S desidera un rimborso per i danni subiti... (quelli provocati da tutti i simpaticoni che hanno scaricato la ROM di *Blasto*).

STERMINAGIOCHI
ANOTHER ONE BITES THE DUST

Il mese scorso lo Sterminagiochi vi ha mostrato come distruggere un gioco particolarmente schifoso utilizzando semplicemente un forno a microonde e 30 secondi di tempo libero. Questa volta però abbiamo deciso di fare le cose più seriamente. Il nostro esperimento ha attirato molte persone nella piccola cucina della redazione, creando una tensione straordinaria da esecuzione capitale in diretta. Ecco cosa è successo...



Metodo 2
La piastra elettrica

IL GIOCO: *Rival Realms*, l'insopportabile squallido clone di *Warcraft II*.
IL PRIMO TEST: Abbiamo lasciato sulla piastra elettrica il CD del gioco fino a quando l'allarme antincendio non ha iniziato a suonare fastidiosamente. Purtroppo il gioco non era ancora cotto. Era chiaro che mancava qualcosa.
IL SECONDO TEST: Il CD è stato riposizionato sul lato opposto e lasciato a friggere senza pietà dopo aver disattivato il suddetto allarme. Dopo circa 30 minuti, uno strano odore riempiva la stanza per cui abbiamo deciso di fermarci. Il CD di *Rival Realms* era finalmente distrutto (e anche il fornello). Finalmente ci siamo potuti vendicare per aver dovuto giocare a questo orribile gioco.

GAMESCAN



F-22 LIGHTNING 3
Sviluppo ···} Novalogic
Editore ···} Novalogic
Data di uscita ···} Maggio '99
Prodotto ···} Wow, un simulatore di volo! Non vediamo l'ora di poterci giocare... Be', diciamo che ci sono anche delle cose nuove in questo seguito. La voce narrante in rete, la "Voice-Over-Net" (nome originale eh?) consente ai piloti di parlare tra loro in tempo reale su Internet durante i combattimenti.



FLY!
Sviluppo ···} Terminal Reality
Editore ···} GOD
Data di uscita ···} Estate '99
Prodotto ···} *Fly!* Sta per fregare il primato a *Flight Simulator* della Microsoft. Questo simulatore di volo ultra-realistico offre un ottimo sistema di controllo, la possibilità di usare la radio e quattro modelli d'aereo tra cui l'Hawker 800XP e il Cessna 172R Skyhawk.



HEAVY GEAR 2
Sviluppo ···} Activision
Editore ···} Activision
Data di uscita ···} Inverno '99
Prodotto ···} Dopo i deludenti risultati del primo *Heavy Gear*, la Activision ci riprova con questo attesissimo seguito. *Heavy Gear II* è caratterizzato da una grafica veramente spettacolare (sarà obbligatoria una scheda 3D), e vi metterà al comando di Mech molto cattivi, in combattimenti terrestri e spaziali sia per giocatore singolo che su Internet. Sarà un'altra delusione?

Se volete proporci qualche nuova tortura, mandateci pure una mail a sonosadico@pcultra.com



SEPTERRA CORE

Sviluppo→ Valkyrie Studios
Editore→ Monolith
Data di uscita → Natale '99
Prodotto→ Emozionante non solo perché mescola il genere GDR al mondo dei cartoni giapponesi, ma anche perché è stato progettato dagli stessi creatori di *Beavis and Butthead* in *Virtual Stupidity*. La trama è ambientata su sette continenti che fluttuano attorno a un computer centrale. Ricorda *Final Fantasy VII*, ma aspettatevi molta più ironia e divertimento.



MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

Sviluppo→ Cyberlore
Editore→ Cyberlore
Data di uscita → Autunno '99
Prodotto→ La Cyberlore lo descrive come una simulazione Fantasy, il che ci fa pensare a un incrocio fra *Ultima* e *Command And Conquer*. Dovrete costruire vere e proprie città e reclutare avventurieri per portare a termine varie missioni. Il gioco utilizza termini incomprensibili come "sovereign" e "Ardania".



TACHYON: THE FRINGE

Sviluppo→ Novalogic
Editore→ Novalogic
Data di uscita → Autunno '99
Prodotto→ Quello che distingue questo sparatutto spaziale dagli altri è il fatto che è in grado di gestire partite multiplayer da ben 120 giocatori (contemporaneamente). Il servizio Novalogica vi consentirà di trovare server per giocare e nuovi avversari da sfidare.

LE 25 PERSONE MENO IMPORTANTI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

Conoscete i creatori, i progettisti, i grafici... ma avete mai sentito parlare delle persone che non contano nulla nell'industria dei videogiochi? Probabilmente no, ma noi di PCU pensiamo a loro in continuazione (visto che abbiamo parecchie cose in comune...). Dopo mesi di ricerche siamo riusciti a compilare una lista dei 25 soggetti il cui lavoro è assolutamente superfluo nell'universo videoludico!

SCENEGGIATORE PER LA ID SOFTWARE

25.

Momento di gloria:
Descrivere le varie tonalità di grugnito emesse dai mostri di *Quake II*.

Esempio del suo lavoro:
[Tratto dal progetto originale di *Quake II*]
Marine: Aarggh (Traduzione: Orsù, perché dunque dobbiamo arrivare all'uso di cotali mezzi di violenza e distruzione? Non potremmo risolvere i nostri diverbi con la favella e rispettare le reciproche culture?)
Cyberdemon: Rrrrr (Traduzione: Le porgo le mie scuse ma il mio background socio politico non mi consente tali atteggiamenti)
Marine: Aaarghh (Sgancia missile tra le chiappe dell'alieno).

LUCASARTS - DESIGNER DI NUOVI PERSONAGGI

24.

Momento di gloria:
Riuscire a ideare personaggi di "Guerre Stellari" che vengono dimenticati immediatamente, come Kyle Kataran di *Dark Forces*.

Esempio del suo lavoro:
[Tratto dai suoi appunti]
Ho dovuto lavorare a lungo per riuscire a ottenere un personaggio così squallido e privo di personalità. È stato molto difficile, visto che fa comunque parte della saga di "Guerre Stellari".

PROGRAMMATORE DEL CODICE DI SIN

23.

Momento di gloria:
Riuscire a creare un gioco in cui i salvataggi da soli occupano la stessa quantità di memoria che serve alla maggior parte degli altri giochi per essere installati completamente.

Esempio del suo lavoro:
[Struttura del codice di *Sin*]
Roba rubata a *Quake*: 125 Mb
Roba rubata a *Duke Nukem*: 118 MB
Altra roba (inclusi i salvataggi): 635 Mb.

ARTISTA 3D PER LE MAPPE DELLA SSI

22.

Momento di gloria:
Creare ottimi terreni 2D che rappresentino paesaggi 3D tramite una complessa struttura a esagoni.

Esempio del suo lavoro:
Creare mappe per l'indimenticabile *Generali Noiosi in Guerre Noiose*.

EVERQUEST CREATORE DEI NEMICI

21.

Momento di gloria:
Creare un drago incredibilmente dettagliato nascosto nel dungeon segreto degli Elfi Scuri. Peccato che nessuno lo vedrà mai dato che tutti passano il loro tempo a uccidere ratti e formiche.

Esempio del suo lavoro:
]Routine di Intelligenza Artificiale per i nemici di *Everquest*]
[Se il personaggio entra nella stanza, chiedere: "Che diavolo ci fai qui? Dovresti essere a uccidere topi, io sono veramente troppo potente per te"]
[Se il giocatore rifiuta di rispondere, esegui programma Emergenza Alfa]
[Programma di Emergenza Alfa = Chiudere connessione e rimpiazzare schermata con scritta: "Server not Responding"].

PERSONA CHE FISSA LE DATE DI USCITA PER LA BLIZZARD

20.

Momento di gloria:
Definire quattro diverse date di uscita per *StarCraft* e riuscire ad azzeccarne una su quattro.

Esempio del suo lavoro:
La Blizzard distribuisce solo un gioco all'anno, ma in compenso ci illude con date fasulle a ripetizione.

SCRITTORE DELLA GUIDA STRATEGICA DI SOUTH PARK

19.

Momento di gloria:
La pagina che spiega come torturare un bambino etiope denutrito.

Esempio del suo lavoro:
[Tratto dalla prima stesura]
Se qualcosa si muove sparategli
(Nota dello scrittore: le altre 118 pagine saranno piene di fotografie e battutacce).

CREATORE DI SLOGAN PUBBLICITARI PER LA EA SPORTS

18.

Momento di gloria:
Creare la frase "Intelligenza Artificiale Liquida".

Esempio del suo lavoro:
[Frasi pubblicitarie che ce l'avevano quasi fatta...]
"Davvero, ve lo giuro, ha un motore grafico migliorato rispetto all'anno scorso".
"Non posso credere che siano solo dei poligoni. Sono fantastici! ".

REDATTORE DELLE NEWS DEL SITO DI PC BUFALA

17.

Momento di gloria:
Copiare un sito web che ha già copiato un altro sito web che ha appena divulgato un pettegolezzo stupido.

Esempio del suo lavoro:
Ecco la nostra storia esclusiva, che abbiamo letto su www.TNTextreme.com, che l'ha sentita da www.pc-hut.com, che l'ha vista su www.quake.pool.com, che era già stata detta da PCUltra un mese fa...
Ooops... come non detto.

PROGRAMMATORE ADDETTO AL "MOTION CAPTURE" SU MYST

16.

Momento di gloria:
La comparsa delle farfalle: l'unica cosa che si muove su MYST.

Esempio del suo lavoro:
[Le farfalle]

RESPONSABILE IDEE CREATIVE NEI PRODOTTI DELLA EIDOS


15. **Momento di gloria:**
Tutte le descrizioni dei progetti della Eidos cominciano con: "Ricorda leggermente..."
Esempio del suo lavoro:
Utilizzare la frase "proprio come *Diablo*" 37 volte nella descrizione di *Revenant*.

ADDETTO ALLE TETTE DEI PERSONAGGI DELLA CORE DESIGN


14. **Momento di gloria:**
Riduzione delle tette di Lara in *Tomb Raider III*.
Esempio del suo lavoro:
[intercettazione telefonica]:
Finalmente ho scoperto quello che desidera il pubblico maschile dei videogiocatori: donne piatte! Ridurrò il seno di Lara del 65%, ma nessuno se ne accorgerà, vero?

COORDINATORE REDAZIONALE DI PCULTRA


13. **Momento di gloria:**
Ci ha permesso di pubblicare la storia di Elexis.
Esempio del suo lavoro:
[dialogo giornaliero]
Sergio Pennacchini: "Possiamo usare questa foto di Pamela Anderson nuda?"
Coordinatore: "Solo se è nuda!"
Sergio Pennacchini: "No! O nuda o niente!" (Corre via con risata isterica).

COMMERCIANTE DI VIDEOGIOCHI


12. **Momento di gloria:**
Ogni volta che riesce a convincere un giocatore a smettere con i videogiochi per sempre
Esempio del suo lavoro:
Spiegare ai giovani perché *Worms* è molto meglio di *Half-Life*.

IL TIPO CHE SI E' SCANNERIZZATO I TESTICOLI E LI HA MOSTRATI SU SIN


11. **Momento di gloria:**
Avere il suo nome e le sue palle in un vero videogioco!
Esempio del suo lavoro:
[Tratto dalla introduzione del libro "Io e le Mie Palle"]
"Dovete avere tre anni di esperienza nel design grafico, un diploma di scuola superiore e la volontà di rendere i vostri zebedei più famosi di Dan Peterson.

PRODUTTORE ASSOCIATO DELLA EA


10. **Momento di gloria:**
Avere il suo nome nella lista dei 312 produttori di *Madden Football*.
Esempio del suo lavoro:
Lavoro? Alla EA quelli indossano cappellini da baseball e sono sempre in riunione, chiunque può essere un produttore associato.

ASSISTENTE DI PRODUTTORE ASSOCIATO DELLA EA


9. Vedi sopra.

WEBMASTER DEL SITO PER IL MULTIPLAYER DI DOMINANT SPECIES

Momento di gloria:

8. Quando due persone si sono collegate contemporaneamente.
Esempio del suo lavoro:
[copia della sessione Chat]
→ C'è qualcuno?
→ Sì... è il gruppo di discussione zoologica?
→ No... è il sito di un gioco, vorresti giocare con me?
→ Certo, è divertente?
→ Beh, insomma...

PR DI JOHN ROMERO

Momento di gloria:

7. Riuscire a far apparire la foto del vecchio Jonny su tutte le riviste del settore.
Esempio del suo lavoro:
[Tipica giornata]
ore 9:00 Arrivo in ufficio
ore 9:15 Lettura intervista di John Romero
ore 9:30 – 17:00 – Pisolino.

TODD PORTER


6. OK, non è lui, è Claudia Schiffer, ma visto che questa pagina è piena di brutte facce abbiamo deciso di pubblicare lei per compensare.

PROGRAMMATORE DELL'IA DI EXTREME PAINTBALL


5. **Momento di gloria:**
Extreme Paintball non aveva alcuna Intelligenza Artificiale (non stiamo mentendo... il gioco uscì con nemici completamente immobili)
Esempio del suo lavoro:
[giornata tipica]
9:00 – 17:00 – Sonno profondo.

CONTROLLO DI QUALITÀ PER LA HEAD GAMES


4. **Momento di gloria:**
Autorizzare la distribuzione di *Extreme Paintball*
Esempio del suo lavoro:
Nessuno.

SERVIZIO IN LINEA PER IL SOLITARIO DI WINDOWS


3. **Momento di gloria:**
Ha aiutato la signora Adalgisa di Catanzaro a inserire il nove di fiori.
Esempio del suo lavoro:
[Tratto dalla telefonata]
"E se mettiamo il quattro rosso sul cinque nero...?"

SPEDIZIONIERE DELLA ION STORM


2. **Momento di gloria:**
Portare *Dominion* alla discarica delle immondizie.
Esempio del suo lavoro:
9:00 Arrivo al lavoro
9:15 Chiedere a John Romero se *Daikatana* è pronto
9:30 Chiedere a Tom Hall se *Anachronox* è pronto
9:45 Chiedere a Warren Specter se *Deus* è pronto
10:00 - 17:00 Sonno.

VOI: IL GIOCATORE INCALLITO!


1. **Momento di gloria:**
Non avere comprato *Deer Hunter*.
Esempio del vostro lavoro:
Lettura di riviste, acquisto dei giochi e funzione generica di motore dell'intera industria. Nel frattempo i produttori continuano a guidare le loro Ferrari e a spendere i VOSTRI soldi per programmare titoli da idioti, che finiscono ai vertici delle classifiche di vendita.

PERSONE CHE NON CE L'HANNO FATTA PER UN PELO

- La persona che controlla i bug per *Sport Football Pro '99* della Sierra
- Sid Meier (cos'ha fatto?)
- La sicurezza e-mail della Ion Storm
- I programmatori delle conversioni per PC della Capcom
- La persona che ha stabilito i requisiti di sistema per *Trespasser*.

GAMESCAN



URBAN CHAOS

Sviluppo→ Mucky Foot
Editore→ Eidos
Data di uscita → Settembre '99

Caro GameScan,
sono un contadino che vive con le sue mucche in Toscana. La mia ragazza mi ha detto che vuole andare in città, perché (dice lei) la vita in campagna è troppo noiosa. Cosa posso fare?
Bartolo Raschiasomari

Se cerchi una risposta, prova a parlare con Darci e Roper, due poliziotti di Urban Chaos che devono prendere la metropolitana, andare in motocicletta e arrampicarsi sui grattacieli nel tentativo di portare la pace per le strade di una metropoli in un nuovo arcade in 3D della Eidos. Facci sapere come è andata... (se ti fracassano il cranio con una mazza da baseball non è colpa nostra.. sono i videogiochi che sono violenti).



ANACHRONOX

Sviluppo→ Ion Storm
Editore→ Eidos
Data di uscita → Inizio 2000

Caro GameScan,
arrivo sempre tardi agli appuntamenti e ogni volta mi dimentico delle date di consegna per gli articoli. Come posso fare a organizzare meglio il mio tempo?
Sergio Pennacchini

Fissati un obiettivo e rispettalo. Prendi, per esempio, la Ion Storm. Se avessero fatto la stessa cosa con Anachronox (un GDR basato sul motore di Quake II che racconta le avventure di un gruppo di soldati alla ricerca di una misteriosa razza aliena che vuole distruggere l'universo), adesso questo gioco sarebbe già nei negozi invece di essere ogni volta ritardato di qualche mese.

Il manuale universale...

[PER UOMINI]

IL METODO MASCHIO DI INSTALLARE E APPREZZARE QUALSIASI GIOCO PER PC AL MONDO.

Se siete dei veri uomini, allora quando giocate con il PC dovete ASSOLUTAMENTE rispettare una regola fondamentale: Mai e poi Mai leggere il manuale. Buttatelo via, fumatelo, usatelo per ricoprire la lettiera del gatto, ma non provate nemmeno a sfogliarlo. Per quanto questa sia sicuramente una strategia molto maschia, di tanto in tanto potrebbero servirvi alcune regole fondamentali o consigli utili per risolvere problemi tecnici. Nel caso vi serva una mano, abbiamo messo a vostra disposizione questa preziosa soluzione... Un manuale universale e infallibile. Consideratelo come uno di quei telecomandi multiuso per le TV. Credeteci, non sbaglia mai!

AVVERTIMENTO PER L'EPILESSIA

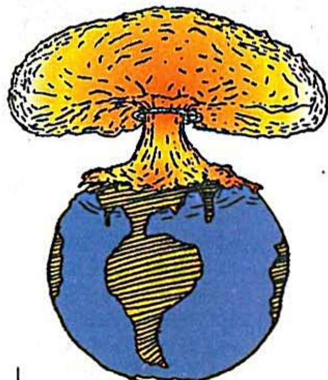
I casi di attacchi epilettici causati dai videogiochi sono rari come un momento di divertimento guardando Rete 4. In ogni caso, ciascun gioco deve riportare questo avvertimento. Quindi se cascate per terra in preda alle convulsioni, con un rivolino di bava all'angolo della bocca, ricordatevi di non ingoiare la lingua. Fare causa ai programmatori non servirebbe a nulla!

REQUISITI DI SISTEMA

→ Il vostro sistema più 166 MHz

→ Il vostro sistema più 16 MB di RAM

→ Spazio su disco appena sufficiente da costringervi a disinstallare uno dei vostri giochi preferiti.



Il Futuro, secondo molti giochi per PC.

SUPPORTO SCHEDA 3D

→ La generazione successiva alla vostra scheda

→ Un sistema misterioso di cui non avete mai sentito parlare

→ La scheda che tutti vi hanno detto di comprare e voi avete preferito ignorare.

INSTALLARE IL GIOCO

1. Inserite il CD e avviate il programma install.exe

2. Quando il computer si blocca riavviatelo e recatevi su www.nomedellosviluppatore.com/patches e scaricate install1.06.exe.

3. Azionate la patch.

4. Scegliete fra installazione minima (cancellare uno dei giochi preferiti) o completa (aggiornare il computer a sistemi di memoria olografica).

5. Scoprite che il gioco richiede il doppio della memoria che dice di richiedere.

6. Cancellate tutti i vostri giochi preferiti.

7. Fate ripartire il programma di installazione.

8. Fate un salto in biblioteca e leggetevi la bibliografia completa di Tolstoj, mentre il gioco viene caricato.

9. Dopo aver installato Direct x3, recatevi su http//www.microsoft.com/directxperscemichehannopremutoilpulsantesbagliato.html per reinstallare Direct x6.

10. Installate diversi programmi di visualizzazione video obsoleti.

11. Avviate il gioco.

12. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedellosviluppatore.com/patches per scaricare nomedelgioco106.exe.

LA STORIA DEL GIOCO

(Nome del Gioco) si svolge in un mondo oscuro e post-apocalittico nell'immediato futuro. Dopo che l'uomo ha distrutto l'ambiente utilizzando bombe nucleari e altri clichés, l'intero pianeta è diventato spoglio e tenebroso. Si tratta di un ambiente in cui i cattivi cercheranno di uccidervi senza una ragione apparente, mentre voi potrete farli fuori in completa libertà. Nei panni di (riempite lo spazio con due parole in inglese che possano ricordare un nome, ma anche armi o animali selvatici. Esempio: Cutter Slade, John Blade e Tiger Woods), il vostro compito sarà quello di risolvere la situazione, all'interno di una trama appena accennata, ma soprattutto sterminare ogni cosa in movimento e fare altre cose già viste in *Quake* o *Warcraft*.



Una semplice dimostrazione di come avviare il computer in panne.

Nota: non vi preoccupate della storia, non avrà il minimo effetto sul vostro gioco.

IL MENU PRINCIPALE

Alla schermata di Avvio vi verrà proposto di scegliere fra i seguenti pulsanti:

OPZIONI

Suono ···> Scegliete fra bassa qualità, e "ultra THX surround sound" (tale opzione è puramente decorativa. Non importa quale selezioniate, il suono sarà identico).

Grafica ···> Qui potrete cambiare la risoluzione grafica. Le modifiche vi faranno ottenere uno schermo blu che vi costringerà a intervenire sulle impostazioni dei jumper della scheda grafica e a utilizzare forti dosi di calmanti per evitare attacchi di dissenteria e orchite.

Controlli ···> Da questa schermata potrete ridefinire i vostri controlli. Ricordate che se cambiate una sola opzione cancellerete inevitabilmente un comando essenziale che vi servirà in seguito.

Personalizzazione ···> Qui potrete modificare il vostro personaggio nel modo che avete sempre sognato. Malgrado i vostri sforzi sarete sempre identici a qualsiasi avversario che incontrate.

Controlli avanzati ···> Qualsiasi cosa cambiate in questo menu vi costringerà a riavviare il gioco se desiderate giocare nuovamente.

MULTIPLAYER

Internet ···> Cliccate su questo pulsante per giocare su Internet a velocità degne di un bradipo paralizzato. Provate (nomedellosviluppatore).net per giocare con altri giocatori provenienti da ogni parte del mondo.

···> La sezione principianti è piena di esperti che si divertono a torturarvi per farsi due risate.

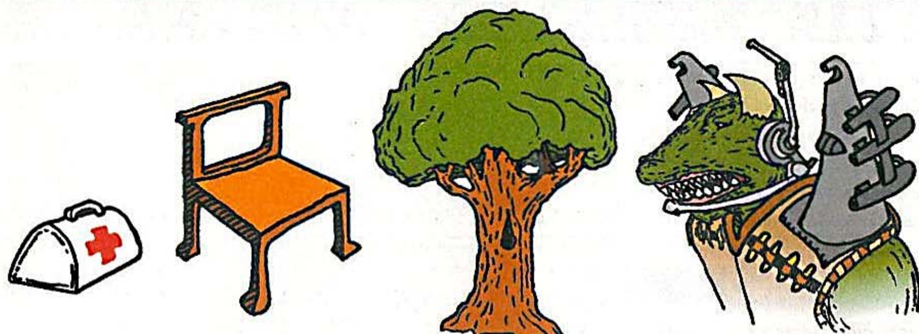
···> La sezione intermedia è piena di esperti che vi massacrano per allenarsi un po'.

···> La sezione esperti è piena di esperti che vi distruggeranno non appena mettete il naso là dentro.

Modem ···> Cliccate su questo pulsante per giocare tramite telefono con un amico, che non è più tale da quando gli avete consigliato di comprarsi quel gioco basandovi su una recensione di qualche rivista del cavolo (...).

LAN ···> Una sigla che indica un sistema disponibile solo a giornali-

A COSA SI SPARA?



sti del settore che possono utilizzare questo collegamento per scrivere migliori recensioni. Evitate di farne uso a casa, a meno che non disponiate di molto denaro e pazienza.

SINGLE PALYER

Questa è la parte che giocherete fino a quando non sarete costretti ad acquistare la guida strategica in vendita solo negli Stati Uniti per 14 dollari e 99.

COME SI GIOCA

Abbiamo diviso questa sezione in due parti: titoli d'azione e titoli strategici. Per quei rari giochi che combinano questi due generi, fate un semplice miscuglio di tutti i consigli che vi abbiamo dato.

AZIONE

Utilizzate le armi per devastare qualsiasi cosa si muove sullo schermo.
Esempio: Appena una cosa si muove sullo schermo, voi sparatele addosso finché non esploderà o si accascerà sul pavimento lanciando urla disperate.

Trovate la chiave e aprite la porta relativa.
Esempio: Per questa non c'è bisogno di esempio.

Utilizzate i numeri della tastiera per scegliere una delle seguenti armi...

Standard ···› Arma debole con cui si comincia il gioco (come quella all'inizio di *Quake*).

Mitraglia ···› Arma a ripetizione da usare finché non si trova qualcosa di meglio (proprio come la mitraglia di *Quake*).

Cannone al Plasma ···› Spara colpi di energia e causa un danno minimo, ma offre fantastici effetti speciali (simili a quelli di *Quake*).

Lanciarazzi ···› Fa saltare in aria i cattivi senza farvi male mentre saltate (vedi *Quake*).

Grosso Fucile Supercazzuto ···› Quest'arma è ridicolmente sproporzionata e cancellerà la presenza di un grande numero di persone da qualsiasi ambiente, rendendo il deathmatch completamente iniquo. (Nota: se il gioco è *Turok*, qualsiasi arma rientra in tale categoria).

STRATEGIA

Cliccate sulle unità, costruite basi e inseguite il nemico per i quattro angoli della mappa, poi fate la stessa cosa nel secondo livello.

UNITÀ

Raccoglitore ···› Unità Base che non vale un tubo in battaglia.

Unità Rapida ···› L'Unità Rapida non vale un tubo in battaglia.

Unità base di media forza ···› Unità Media, costruitene tante e lanciatele tutte insieme contro il nemico.

Unità Aerea ···› L'Unità Aerea non vale un tubo in battaglia.

Unità Pesante ···› L'Unità Pesante non vale un tubo in battaglia.

PROBLEMI TECNICI

Problema ···› Il mio schermo è nero.
Risposta ···› Se il vostro PC è acceso, allora vi trovate nello speciale livello buio del gioco. In questo caso potrete utilizzare tutte le vostre armi a energia che faranno lampi e fulmini per nascondere la pessima qualità del design scenografico dello speciale livello buio.

Problema ···› Il mio computer si blocca quando avvio il gioco.
Risposta ···› Il vostro PC è decisamente troppo antiquato per far funzionare il nostro gioco. In effetti qualsiasi computer sul mercato lo è. Vi consigliamo di aspettare due anni e comprare il computer più evoluto del momento e la scheda acceleratrice più rapida. Per quel tempo sarà sicuramente disponibile una patch che risolve il vostro problema.

Problema ···› Il gioco è identico a tutti gli altri giochi che ho.
Risposta ···› C'è un conflitto fra il vostro desiderio di creatività e la nostra sete insaziabile di denaro che non ci farebbe mai rischiare con idee nuove e/o originali. Comunque stiamo progettando una patch che renderà il vostro gioco lievemente diverso da quello da cui l'abbiamo copiato. La distribuiremo non appena troveremo un altro gioco da imitare.

SERVIZIO ASSISTENZA

Visitate il nostro servizio di assistenza su http//www.nomedellosvilupatore.com/customerservice.html Dopo aver ricevuto il messaggio "Forbidden 404", cercate di chiamare il numero del supporto in linea. Dopo aver atteso per ore al telefono con il Colorado potreste decidere di inviarci un FAX. Tutti i FAX cadono direttamente nel cestino delle immondizie. Vi risponderemo solo se saremo particolarmente annoiati. Se ancora non riusciste a contattare il servizio assistenza, potrete provare a spedire una lettera al nostro indirizzo... ma a cosa servirebbe?

TRUCCHI E CONSIGLI

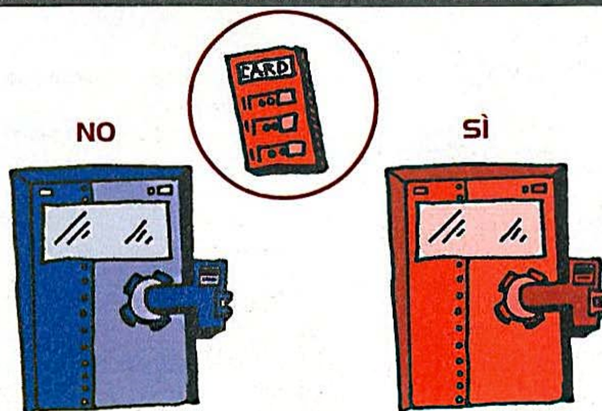
Se avete bisogno di aiuto per questo gioco, chiamate il numero della compagnia (numero che troverete su nomedellosviluppatore.com). Al prezzo modico di 4.000 lire al minuto se chiamate negli Stati Uniti, potrete ascoltare la lettura di questo manuale a una lentezza tale che capirete tutto anche se non parlate inglese.

PROBLEMI

Se non volete ancora lasciar perdere, vi suggeriamo di inviarci un messaggio vocale a lettere@pcultra.com. Se il gentiluomo che si occupa di tale sezione la smette di giocare a *Everquest* potrebbe decidere di aiutarvi, di ignorarvi o perfino di prendervi per i fondelli.

Buona fortuna!

QUALE PORTA APRIRÀ QUESTA CHIAVE?



FERMATE LA STAMPA! ARRIVA QUAKE III

Quei bastardi della ID Software non hanno nessuna considerazione per noi poveri redattori! Poco prima del limite massimo per consegnare gli articoli, quelli hanno deciso che era ora di distribuire *Quake III Arena Test*. Non una Demo, solo un test tecnologico. E noi che dovevamo fare? Finire la rivista in tempo? Certo che no! Occorreva giocare un po' a *Quake III Arena*! Ecco come è andata...



PUNTEGGIO

Qualcosa fra *Quake (I)* e *Unreal*.

GRAFICA

Dire che è una gioia per gli occhi sarebbe riduttivo. Le texture a 32 bit vi faranno benedire il giorno in cui avete comprato la scheda grafica più potente del momento e lampi colorati ed effetti di particelle vi ipnotizzeranno. Il look generale ricorda vagamente *Unreal*. Le tanto attese superfici curve sono presenti, ma non vengono utilizzate tanto spesso. Con tutte quelle esplosioni e quegli effetti, individuare i bersagli potrebbe essere a volte un po' difficile. Inoltre, sembra che il campo visivo verticale sia stato ridotto rispetto a *Quake II*, pertanto ci sarà meno movimento da fare per mirare lungo quest'asse. Questo potrebbe essere un difetto rispetto a *Quake I*, soprattutto perché sparare i missili sui piedi dei nemici richiederà un discreto allenamento.

SUONO

Mmmh, niente di troppo impressionante. *Half Life* sfoggia un suono 3-D solido e la ID è stata abbastanza saggia da non imitarlo. Comunque, in questa versione dimostrativa sono stati usati gli effetti di *Quake II* e la scelta si è rivelata un po' deludente. In ogni caso, ricordiamoci che il prodotto finale non è ancora stato distribuito.

PROFONDITÀ

Le due mappe sono solo una piccola frazione di ciò che dovrà arrivare. La seconda, in puro stile "Matrix" è un gran casino. Gli sviluppatori sostengono che la mappa uno sia perfetta per giocare in sei, ma l'esperienza dovrebbe essere divertente anche in 4 o 8, soprattutto via LAN. Il sistema di gioco è praticamente identico a *Quake II*, ma questo è senza dubbio un pregio. La preoccupazione principale della ID non era quella di inventare un nuovo gioco, ma di rendere ancora più coinvolgente una seria forma di competizione (la sola forma autentica di gioco, per parecchie persone...). Per quanto ci riguarda, la ID è l'unica marca che può resistere alle critiche, nonostante le poche innovazioni.

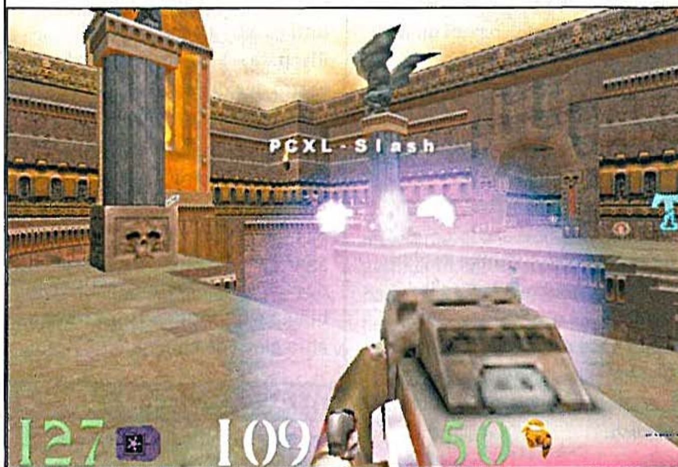
DESIGN

Le nuove armi e l'equilibrio generale del gioco sono modifiche positive. I colpi più concentrati dello Shotgun, per esempio, lo rendono un'arma molto più efficace a medio raggio. La scelta di utilizzare la mitragliatrice come arma "spawn" (cioè come arma che appare nei livelli), sembra proprio azzeccata. Tuttavia il cambiamento che comporta maggiori differenze nello stile di gioco consiste nel ritorno in auge del lanciamissili di *Quake I*. I missili sono rapidi, anche se non provocano troppi danni. Il fucile al plasma è piuttosto efficace, ed è paragonabile a un Hyperblaster con un maggiore margine di errore. E poi c'è la railgun, che sorprendentemente si rivela meno efficace sulle lunghe distanze, e che quindi è molto meno pratica.

NELL' INSIEME

Un look da vero arcade, pieno di colori accesi e pochi toni scuri. I nomi dei giocatori appaiono sul bersaglio, nel mirino. Come sempre l'azione è furiosa e frenetica. Funziona già come un classico *Quake*, ma la grafica e le varie novità lo rendono ancora più grande. Il tutto è abbastanza divertente da tenerci occupati fino all'uscita del gioco completo, prevista per ottobre.









Grande! Un'altra scusa per consegnare in ritardo gli articoli!

UN TRIBUTO A PAMELA ANDERSON

La rimozione delle protesi al silicone di Pamela Anderson (ci rifiutiamo di parlare del suo matrimonio con quel verme di Tommy Lee), ha fatto riflettere l'intera redazione di PCUltra. Ci sono dei momenti in cui si devono individuare le cose veramente importanti della vita, per apprezzare pienamente ciò che di solito si dà per scontato.
Le ex inquiline di Pamela hanno traslocato, e sono partite a bordo di una barca dorata che vola alta nel cielo. Diamo una malinconica occhiata alla loro lunga e scintillante carriera, anche per allontanare il pensiero della tragica fine...









Notate la grande espressività delle nostre due beniamine: fierezza, pesantezza, petulanza, esuberanza, aggressività, malizia e determinazione.



Buone notizie per i produttori di chip per computer: la carenza di silicone è finalmente finita!







Se fossimo delle brave persone, vi diremmo sicuramente che non è giusto imbrogliare e che bisogna vincere onestamente per potersi godere a fondo il proprio successo. Ma noi siamo PCUltra e lasciamo il buonismo e l'ipocrisia ad altri mezzi di comunicazione che per correttezza non citiamo (la TV!!!). Dopo anni di campionati truccati dagli arbitri e dagli anabolizzanti, non capiamo cosa vi dovrebbe trattenere dall'usare qualche codice per imbrogliare nei vostri giochi preferiti. Eccovi una piccola selezione dei trucchi migliori che siamo riusciti a trovare!

Star Wars Episodio I: La Minaccia Fantasma



Il nuovo prodotto della LucasArts si è dimostrato decisamente al di sotto delle aspettative. Comunque, se siete degli appassionati di *Star Wars* e avete comprato questo arcade/adventure, ecco alcuni trucchi che potrebbero esservi utili. Premete il tasto [Del] e inserite uno dei seguenti codici. Che la Forza sia con voi!

EFFETTO	CODICE
Energia al massimo	give me life
Usare la Regina Amidala	iamqueen
Usare Qui-Gon Jin	iamquigon
Usare Panaka	iampanaka
Usare Obi-Wan	againiamobi
Rallentatore	modeslowmo
60 frame al secondo	rate60fps
Visualizza il frame rate	fps
Auto distruzione	kill me now
Tutte le armi e munizioni al massimo	i like to cheat
Difficoltà bassa	i really stink
Difficoltà elevata	i rule the world

South Park



Anche se è uno degli sparatutto più brutti degli ultimi tempi, si tratta comunque di un prodotto originale che può offrire qualche minuto di divertimento. D'altro canto usare Babbo Natale nel multiplayer è un'esperienza che non capita tutti i giorni... comunque, ecco i codici che tutti voi stavate aspettando (forse). Premete [Esc] durante la partita e selezionate "Options". Quindi cliccate sull'angolo in basso a sinistra e inserite uno di questi trucchi.

EFFETTO	CODICE
Teste enormi	EGOTRIP
Invincibilità	BEEFCAKE
Tutte le armi con munizioni infinite	SWEET
Visualizza il frame rate	FRAMERATE

Army Men II



Fare i soldatini di plastica è un lavoro duro, soprattutto se dovete combattere in mezzo a fornelli roventi e piatti di porcellana. Ma noi di PCU siamo qui per darvi una mano, per cui non disperate. Se la situazione si fa troppo difficile, basterà premere [Del] per entrare nella finestra dei messaggi. Inserite la frase "!when all else fails..." e quindi digitate uno di questi simpatici codici.

EFFETTO	CODICE
Pistola Vulcan	!a better tomorrow
Mine	!acme discs
Fucile da cecchino	!beautiful nikita
Cura le ferite	!doctor doctor
Fucile M-80	!fourth of july
Supporto aereo	!geronimo!
Modalità volo	!jumpjets
Invincibilità	!santini
Mappa completa	!spidey senses tingling
Vince la missione	!veni vidi vinci
Lanciafiamme	!village people
Trasforma i morti in zombi	!night of the walking dead

Alcune leggende metropolitane dicono che presto potremo vedere il cartone animato di *South Park* in televisione

Rainbow Six



Sicuramente uno dei titoli migliori dell'anno, *Rainbow Six* ha da poco ricevuto nuova linfa vitale grazie allo splendido Eagle Watch, data disk ufficiale della casa di Tom Clancy. Per coloro di voi che sono ancora bloccati, ecco qualche codice che fa proprio al caso vostro. Per attivarli dovete prima premere ['] per far comparire la finestra di dialogo dove poi li dovrete inserire. Chiaramente non funzionano in multiplayer.

EFFETTO	CODICE
Teste molto grandi	meganoggin
Teste grandi	bignoggin
Munizioni al massimo	5fingerdiscount
Elimina le condizioni di vittoria	explore
Disattiva IA	nobrainer
Personaggi tarchiati	stumpy
Modalità Dio	avatargod

Midtown Madness



Il gioco che qui a PCU ha scalzato il mitico *Carmageddon 2* come cura contro lo stress metropolitano. Far funzionare questi trucchi richiede un procedimento particolare. Entrate nel prompt di MS-DOS, quindi nella cartella dove avete installato il gioco. A questo punto fate partire *Midtown Madness* con una delle seguenti righe di comando.

EFFETTO	CODICE
Tutte le auto	midtown.exe -allcars
Sblocca tutte le piste	midtown.exe –allraces

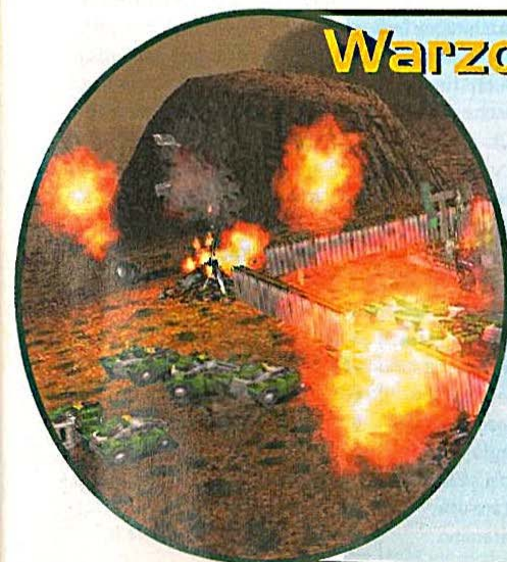
Expendable



Il nuovo sparatutto della Rage è dotato di una grande grafica, ma la struttura di gioco ci sembra un po' troppo elementare. Comunque, se l'Apocalisse è il vostro sogno nel cassetto, allora le esplosioni pirotecniche di questo titolo potrebbero darvi grosse soddisfazioni. Tanto per facilitarvi il compito, provate a far partire il gioco da Dos con una di queste linee di comando.

EFFETTO	CODICE
Modalità Hodspodkins	mode-mumford
Modalità Rockhard	mode-whostayedlate
Modalità Easter Egg	mode-whostayedlateagain

Warzone 2100



Nell'attesa di *Tiberian Sun*, gli amanti degli strategici in tempo reale possono divertirsi con questo ottimo *Warzone 2100*. Visto che il gioco è piuttosto difficile, ci sembrava giusto deliziarvi con qualche trucco. Premete [T], inserite uno di questi codici e schiacciate [Invio] per attivarlo.

EFFETTO	CODICE
Disabilita Timer	time toggle
Uccide tutti i nemici sulla mappa	get off my land
1000 unità di energia	show me the power
Salta missione	hallo mein schatz
Completa tutte le ricerche	work harder
Unità più potenti	double up
Visualizza il frame rate	timedemo
Elimina le unità selezionate	kill selected

POSTA CELERE

E-Mail playpres@uni.net

PC ULTRA c/o Play Press Publishing, Lungotevere dei Mellini, 44
00193 Roma, Fax: 06/3203232

Estate: sole, caldo, ragazze in bikini. VOI sotto l'ombrellone e NOI qui a rispondere alle vostre lettere con una bottiglia di birra come unica compagna. È proprio vero, non c'è giustizia a questo mondo...

Indistinta redazione di PCU, sono il dottor Deriu del reparto Psichiatria dell'Ospedale di Bosa. Mi è capitato di ricevere ieri vostra figlia, detta PCU, che mi ha riferito di essere scappata di casa da voi perché siete dei maniaci sessuali (!). Sarà verò? (Per me sì). Analizziamo il discorso che ho avuto con lei.

Dr: Allora, mi dica, chi è? Si descriva....

PCU: Sono PCU, sono molto giovane e snella (24x27 su 100 pagine di amenità varie, ma si dice che ingrasserò), e simile a mia cugina PSM, che è più grande di me, ma che è già abituata ai redattori dementi.

Dr: Qual è il suo problema?

PCU: Mi dicono che sia anoressica, che ho recensioni troppo piccole, redattori troppo stupidi e maniaci.

Dr: Beh, non è un vero problema il suo. Guardi bene le sue recensioni sono belle, coincise (come quelle delle modelle), a differenza di quelle di altre riviste per PC che sono siliconate, fumose, tanto per far numero (4 pag.=120 cm!). Guardi inoltre il suo vestito sportivo, e noti il fondino delle recensioni bianco, per avere più chiarezza, con dei pizzi in più che la rendono particolare (vedi i box schizzati e quello delle prestazioni 3D). Ammiri le sue anteprime, belle sode, che hanno in più le pagelle degli sviluppatori, le informazioni e i soliti box folli. Non le va bene?

PCU: Mmmm, sì, però i redattori?

Dr : E dai, i loro box sembrano simpatici e fanno ridere, l'XTRA non ce l'ha nessun'altra rivista, e inoltre qualche bella foto qua e là non fa mai male, anzi, fa sempre piacere, e poi solitamente il pubblico è quasi totalmente maschile, no?

PCU: Ha ragione, mi ha ridato fiducia; però voglio essere la n°1 nel settore, visto che ho tutte queste qualità!

Dr: Non corra così veloce, è ancora piccola e deve crescere (come il CD che ancora è da sistemare meglio perché un po' troppo confusionario, e da ampliare con qualche rubrica in più). Lei ha tutte le carte in regola (Hitech, News, etc.) e anche qualcosa in più (XTRA, foto, etc..) e poi ha ampi margini di miglioramento, tali da impensierire tutte le riviste.

PCU: La ringrazio tantissimo, ora vado ma spero di rincontrarla in edicola. Arrivederci!

Dr: Ci conti.

Eh eh eh eh, ecco dunque la fine del discorso; spero di non essere stato troppo lungo. Ho voluto un po' analizzare PCU in modo originale, sperando che ciò, oltre alla pubblicazione, porti soprattutto a un ulteriore miglioramento della nostra rivista. Non credevo ne potesse nascere una così, complimenti davvero. Continuate così ragazzi, che andate forte!! (Ah, non gasatevi troppo brutti maniaci!)

Hasta luego

Ivan "JOIN" Deriu



PS(M) Per me 2 pagine ben scritte sono sufficienti per analizzare un gioco, altri dicono di no. Dite la vostra!

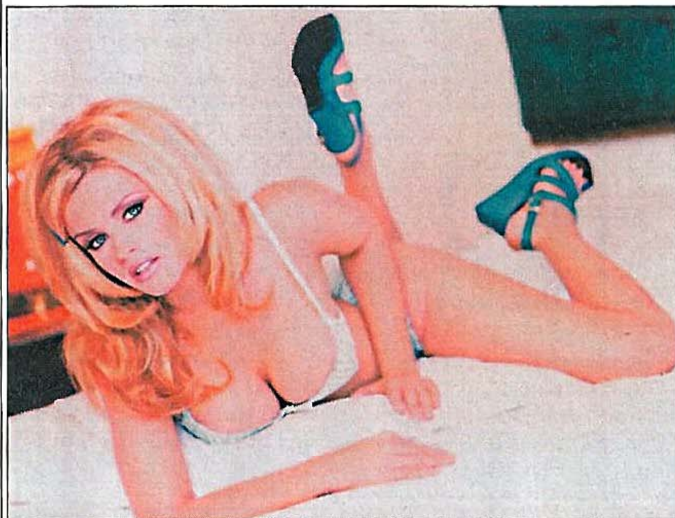
PPS Ragaz della reda, invece dei soldi, come pattuito, vorrei essere pagato in natura...

NOOOOOOO!!! Il Pennacchini

NNOOOO!! Intendevo con una delle vostre modelle! Aiut!! AAAHHHRRGHH!!! (Disconnected, reset by Pennacchini)(!)

Egregio dott. Deriu, che dire, lei è un genio. La ringraziamo per i complimenti e assicuriamo lei e tutti i nostri lettori che cercheremo di migliorarci ogni mese. Tra poco vedrete grosse novità per il CD, ma non vi anticipiamo nulla fino a tempo debito. Vedo che ha già avuto modo di conoscere il nostro fantomatico Sergio Dulbecco. Ci fa piacere, anzi se lei riuscisse a farlo diventare una persona normale ne saremmo molto lieti. Dopo l'arresto per il tentativo di stupro alla coppia di piccioni non è più lo stesso.

Distinti saluti.



Ciao,

quello che voglio da voi ...(ghhhhrr voglio una Volvo blu con quelle belle topolone che mettete nella vostra rivista come optional !!!!!!!!).

Scusate, stavo dicendo che quello che vorrei sapere da voi è come si fa a giocare a *Zelda 64* sul PC. Ho l'emulatore ULTRAHLE, ma in internet la rom del gioco non si trova più (i ninja della Nintendo devono essere entrati in azione). Ho sentito che avendo la cartuccia originale del gioco, è possibile in maniera legale estrarre il programma con delle unità di backup come Doctor64 o Z64, ma di queste non sono riuscito a scoprire molto. Sapete dirmi di più? Non voglio comprarmi quella me**a del Nintendo ora che ho un computer da paura!

Ringraziandovi in anticipo, pago il tributo allegandovi la foto.

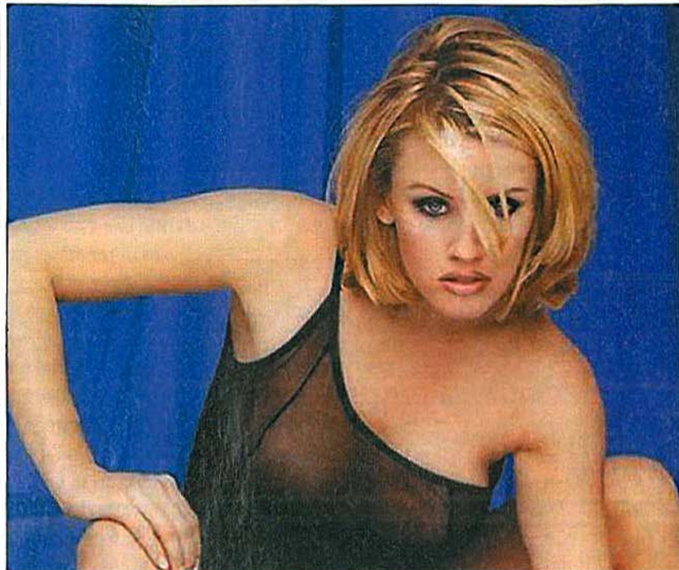
Cristiano A.

Cristiano, purtroppo i costruttori di console come la Sony, la Sega e la Nintendo stanno facendo di tutto per combattere il fenomeno dell'emulazione. L'UltraHLE è un programma veramente impressionante, in grado di far girare i titoli per N64 tre volte meglio su PC che sulla console. Purtroppo, mentre nei primi giorni le ROM erano abbastanza facili da trovare, adesso la Nintendo ha mandato tanti piccoli idraulici baffuti a chiudere i siti che le distribuivano. Ora trovarle è davvero un'impresa. Per quanto riguarda il Doctor64 è un'unità che, montata sulla console della grande N,

copia le cartucce su un CD per poi poterci giocare tranquillamente. Il problema è che costa parecchi soldini. Buona fortuna (te ne serve se vuoi trovare qualcosa su Internet...).

Salve a tutti! Vorrei farvi una domanda un pochino particolare: nel numero 4 di PCUltra e più precisamente nell'articolo sul test delle 48 ore passate a giocare ai più brutti giochi della storia, si vedono alcune foto in cui la "cavia" gioca con delle miniature dei personaggi di *StarCraft*... io sono da tempo alla ricerca di quelle miniature che si possono vedere pubblicizzate anche nel sito ufficiale della Blizzard, il problema è che non so assolutamente dove e come trovarle, anche se recentemente la Leader aveva pubblicizzato un pacco unico che avrebbe contenuto le tre miniature, o Action Figures, basate sui personaggi di *StarCraft* (vale a dire il Marine, l' Hydralisk e il Zealot Protoss) più altre due miniature basate su *WarCraft* (il Cavaliere e l'Orco). Dopo all'incirca un mesetto non se ne sa più nulla, ci manca solo che alla Leader mi diano del visionario... avete per caso qualche idea? Ve ne sarei molto grato. Per dimostrarvi la mia gratitudine, vi spedisco in redazione mia sorella, OK? Però a ben pensarci c'è un piccolo problema... non ho una sorella... (Allora facciamo così, vi mando mio fratello, va bene lo stesso?
A dire il vero anche qui c'è un piccolo problema... è un Maresciallo...)

Enrico Bonifazio



Allora Enrico, a risponderti sono proprio io, la "cavia" come tu mi hai nominato. Non credo sia bello scherzare su un'esperienza che ha cambiato per sempre il mio modo di vivere. Non è giusto. Ho parlato con Gino (il mio Zerg) e mi ha detto che tutto sommato possiamo dirti dove trovare i suoi fratellini. A parte gli scherzi, noi ce li siamo procurati in un negozio vicino alla redazione, Pergioco. È molto famoso e fa spedizioni in tutta Italia. Prova a controllare al sito www.pergioco.com e a contattarli telefonicamente. Azz... ma stiamo facendo pubblicità gratuita... Voglio i soldiiiiiiiiiii!! Ciao Enrico)

Ciao PAZZI!!! Chi vi scrive è un cazzuto geometra di nome Dark Schneider (ho sempre sognato una presentazione del genere) che vuole solamente complimentarsi con voi e chiedervi anche una risposta a un quesito che lo affligge da tempo!!
COMPLIMENTO: fottetevi, brutti bastardi, siete i migliori, altro che quelle rivistine per femminucce che si credono semidei dell'informatica!!!
QUESITO: Cosa ne pensate della Voodoo Banshee? Tutto qui, e cosa pensavate che vi chiedessi? Pensavate che vi facessi domande tipo: è per colpa di Bill e del suo Win98 se sui temi del desktop non ci sono ragazze nude? Oppure: cosa c'entra Monica Bellucci a parte che è un pezzo di gnocca incredibile? O ancora: che voto dareste a *Lands Of Lore III*? E cosa ne pensate delle mie ragazze? Se voi risponderete al mio dilemma ve le presto per una settimana [tanto dopo 5 minuti con una di quelle ci vuole un mese e mezzo di vacanza in una clinica per disin-sesso-tossicarsi, altrimenti si rischia di aver paura delle belle donne (non sarà mai vero)]!!! Aspetto di leggere la vostra risposta su PCUltra (tanto sono sicuro che mi pubblicherete, BAVOSI), a presto...
P.S. Magari la prossima volta che vi scrivo firmerò con il mio vero nome... chissà?

Dark Schneider

Ciao Francesc... ehm Dark Schneider (il mittente sulla busta... Mhuahahhah, come siamo malefici), prima di rispondere alla tua domanda, vogliamo le ragazze qui in redazione. Come sai, siamo alla ricerca di una segretaria e visto che Monica Lewinsky e Jenny McArthy hanno rifiutato, potremmo accontentarci di una di loro. Vabbè, ti crediamo sulla parola. La Banshee è una buona scheda, soprattutto per il rapporto qualità/prezzo, ma con l'uscita della Voodoo 3 e della TNT 2 ti sconsigliamo di acquistarla. Queste due schede sono nettamente più potenti, quindi ti conviene prendere una di queste due se devi spendere dei soldi. Comunque, grazie per i complimenti e a risentirci. Ciao Francesco!

RISPOSTE IN BREVE

Prima di tutto un grande saluto al mitico Burney che questo mese ci scrive chiedendoci aiuto per *Half Life* (oltre a mandarci le solite fantastiche foto che troverete da qualche parte per la rivista). Burney, un ragazzo ha avuto il tuo stesso problema, quindi leggiti la risposta così saprai cosa fare. Ringraziamo anche Davide da Firenze per i complimenti e per la splendida foto. Finalmente sei riuscito a giocare ad *Half Life* in multiplayer. Non c'è niente da fare, giocare contro avversari umani è nettamente più divertente che giocare contro il PC. Saluti Davide, magari ci becchiamo su un server e ci si massacra un po'. Domenico ci scrive chiedendoci di inserire la Patch 2.24 di *Unreal* nel nostro CD. Beh Domenico, detto fatto. Sul CD di questo mese troverai la patch che ti serve. Purtroppo hai dovuto aspettare un po' di tempo, ma stai tranquillo che ne vale la pena. Narciso e Luigi ci scrivono segnalandoci dei problemi con la demo di *Kingpin*. La demo funziona sotto OpenGL, per cui il problema sta sicuramente nei driver della vostra scheda video. Scaricatevi i più recenti per risolvere velocemente la questione. Nel caso contrario, non esitate a chiamarci in redazione. Un saluto anche a Porna (nome interessante...), che ci chiede come trovare la rivista PlayX. Beh Porna, devi sapere che questa rivista è bimestrale, per cui probabilmente da te sarà finita. O chiami qui in redazione chiedendo l'arretrato, oppure aspetti il secondo numero che sarà già in edicola quando leggerai queste righe. Davide ci chiede aiuto per riuscire a giocare in multiplayer a *Quake II*. Beh, non abbiamo capito molto bene il tuo problema. Forse dovresti procurarti la patch più recente. Prova ad andare su www.3dfiles.com e dovresti trovarla senza problemi. Facci sapere qualcosa. Salutiamo anche Federico Bongianni che ci scrive dalla Liguria. Grazie per i complimenti e per gli ottimi consigli che ci hai dato (la sezione sugli emulatori è molto interessante e presto la faremo). Salutiamo anche Luigi che ci chiede come si salva a *Resident Evil 2*. Beh, è semplice. Basta raccogliere i nastri per la macchina da scrivere, usare una di queste macchine che trovi in giro per il gioco e salvare. Grazie anche per la splendida foto che troverai pubblicata qui da qualche parte
Ringraziamo anche tutti gli altri che ci hanno scritto, ma che non possiamo pubblicare per ovvi motivi di spazio.

PRIMA PERSONA

Everquest fa schifo!

Prima di definire questo gioco, occorre spiegare alcuni fatti fondamentali. Io non ho mai giocato a *Everquest*. Inoltre non mi sono mai buttato dall'ultimo piano della torre di Pisa, né ho mai bevuto un cocktail a base di vodka e Mastro Lindo... perché mi rendo conto che sarebbero delle vere cazzate. Non ho mai giocato a *Everquest* perché non si tratta del solito gioco divertente, ma di una vera e propria malattia. Sembra che molti redattori di PCU siano stati contagiati da questo male e, naturalmente, adesso sono più rincoglioniti del solito. Serzio, o "Zaku", come si fa chiamare nel mondo dei rammolliti, una volta combatteva gloriosamente per le terre di *Quake II*. L'ultima volta che l'ho visto davanti al monitor stava cercando di sfuggire alle ire di... un ratto!! Perfino il mio collega Diego (nome da rammollito "Rheek"), che consideravo un esempio di virtù videoludica, soccombette (soccuse? soccombè?) all'ira dei malvagi roditori di questo "*Everquest*". Se qualcuno non farà al più presto qualcosa per fermarli, saremo costretti a ribattezzare la nostra rivista PC *Everquest* - la rivista per rammolliti senza futuro.



Sergio: "Guarda che effetti!".
Stefano: "Guarda che minchiata!".

Forse a questo punto vi starete chiedendo: "Ma se tutti amano spasmodicamente questo gioco, perché Arduin Cattivo lo odia?". La mia risposta sarà semplice e immediata: *Everquest* è uno schifo! Non riesco a capire cosa ci sia di tanto fantastico in un gioco dove 1000 persone possono partecipare contemporaneamente senza mai competere l'uno con l'altro! *Everquest* non è altro che un gioco in single-player con un design mediocre, dove per potenziare i personaggi si devono derattizzare vaste aree cittadine. La cosa più entusiasmante del gioco in rete è il fatto di poter perseguitare e far saltare in aria gli avversari. Al contrario, ecco la situazione tipica di *Everquest*: "Ohhh che bello, posso trovare tanti simpatici compagni d'avventura, così possiamo uccidere i toponi tutti insieme!!! Da quello che ho visto, *Everquest* è un titolo in cui bisogna dormire, scappare, preoccuparsi e morire. Non mi sembra che questi siano esattamente gli ingredienti ideali di un buon gioco, no?

La grafica 3-D è decente, ma completamente inutile, e l'interfaccia è decisamente ridicola. Insomma, è inutile sprecare tempo con un prodotto del genere, visto che ci sono tanti altri giochi decisamente migliori di questo.

(Nota: tutte le informazioni che troverete nella casella qui accanto saranno false, ve lo dico per avvertirvi.)

···› ARDUIN CATTIVO

SECONDA PERSONA

La prima frase riassume l'inutilità degli argomenti del mio collega: "Io non ho mai giocato a Everquest". Qualsiasi cosa venga aggiunta dopo è necessariamente un'idiozia. Senza giocare non si può sapere quale sollievo si provi a partecipare a un gioco dove non si viene uccisi da giocatori che giocano solo per rovinare il divertimento agli altri. Inoltre Mister Prima Persona non sembra comprendere che lo spirito di *Everquest* sta proprio nel progredire. È vero che si comincia uccidendo ratti, ma con l'esperienza si diventa competitivi e si possono sfidare creature sempre più forti (ma del resto non è una cosa abbastanza comune?).

Certo il combattimento è a turni (basato sulle capacità del vostro personaggio), ma in effetti questo sistema è decisamente più equo per un gioco on-line, visto che non tutti hanno dei modem velocissimi. E poi le immagini dei mostri sono bellissime e non sfigurerebbero su Unreal. Ammettilo, caro collega, sei solo invidioso perché non hai cominciato a giocare con noi e non ti va di sfigurare uccidendo ratti mentre noi siamo già molto potenti! Prova anche tu a cacciare qualche roditore e vedrai che la tua fidanzata te lo perdonerà. E poi, a chi hai detto rincoglionito!?!

···› SERGIO PENNACCHINI

NEXT — IL PROSSIMO MESE?

Videogiochi a Massima Velocità per le Ragazze

···› I Guru Del Mondo Dei Videogames
John Romero, Dave Perry, Sid Meier e John Carmack sono i protagonisti del nostro servizio esclusivo: "Sviluppatori Senza Camicia". Scoprite come fa Romero a guadagnare migliaia di dollari senza pubblicare nemmeno un gioco, perché il gigante buono Perry frequenta solo ragazze nane e cosa si nasconde esattamente dietro il terzo capezzolo sul petto di Carmack.



···› Vincete un appuntamento galante con Sergio Pennacchini
Una fortunata lettrice potrà vincere una serata romantica con il nostro redattore più inquietante, Sergio Pennacchini. La pulzella potrà vivere l'esperienza di una serata tipica con Sergio: film d'autore, cena in un costoso ristorante francese, ore di garbata conversazione e finalmente una notte di platoniche coccole.

···› Barbie-Cosmo Pigiama Party
Lo staff di **PCUltra** mette alla prova per voi due giochi ispirati al mondo di Barbie. Cercheremo di capire (ci riusciremo?) il segreto del successo di questi titoli rivolti al pubblico femminile. Inoltre, sarete testimoni della prima "Battaglia dei Cuscini" di **PCUltra**, della nostra versione di "Obbligo o verità" e di un'accesa discussione sui reggiseni imbottiti.

···› Amici speciali di passaggio
Nessun pigiama party riesce mai alla perfezione senza qualche amico di passaggio che sentendosi a disagio tutto vestito, si leva un po' di roba... visto che il prossimo numero è dedicato alle donne, abbiamo deciso di non creare imbarazzo con uomini semi-nudi. Per questo useremo tre nostre amiche...

